NUEVAS SECCIONES

anime y manga

COLECCIÓN DE LUXE

ESPECIAL
1 DE 3

11 LOS MEJORES MOMENTOS DE EVANGELION 2.0

¿ES NECESARIA O SÓLO GANAS DE HACER DINERO?

BILLY BAT

NAOKI URASAWA REGRESA AL MANGA

NO NO NO NO NO

ESQUÍ, CON UN TOQUE FEMENINO

MUSICANIME X - JAPAN

REGRESA A LAS CÁMARAS

HETALIA

VA A JUICIO

PANDORA HEARTS

LO BUENO, LO MALO Y...



Nº 58
$20.00
$2.25 DLLS



NYAN KOI! / FAIRY TAIL / DIR EN GRAY / TAKEHITO INOUE / VAGABOND
ASHITA NO JOE / VANSTALLA / BOARDING HOUSE OF HUNKS

CONTENIDO











ANIME & MANGA

DIRECTORIO ANIME Y MANGA

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Editor Junior
Adalisa Zárate

Diseño Gráfico
Ma. de Lourdes Contreras Hdz.
Sergio López Munguía

Arte Final
César Morales Moreno

Dirección de Arte
Felipe Gónzalez Vega

Corrección de Estilo
Editoposter

Colaboradores
Aurea D. Freniere
Eurídice M. Lozano
Carlos Salto
Adalisa Zárate

Calidad Digital
Alejandro Sánchez

DIRECTORIO EDITORIAL

Dirección General
Juan Antonio Flores Valdovinos

Administración
Claudia Flores Valdovinos

Operaciones
Adriana Villalobos

Circulación
Oscar Chávez

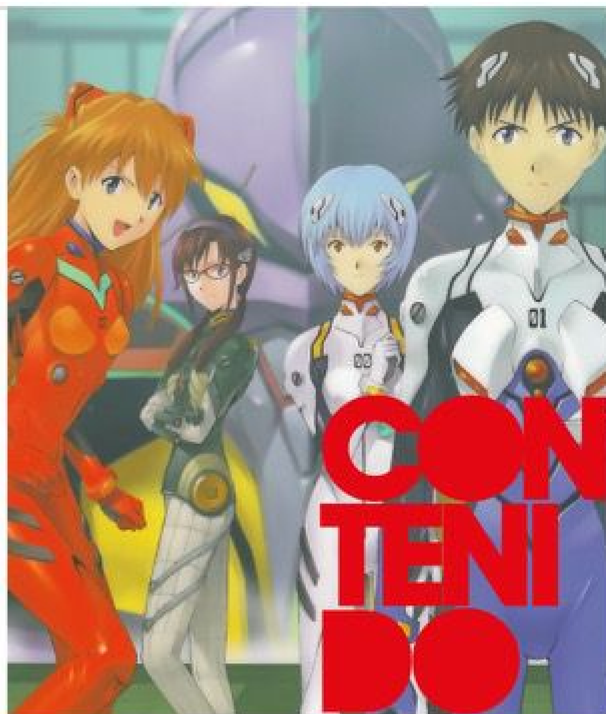
SERVICIOS

Ventas de publicidad
1323 0100 ext.103

¿Quieres ser distribuidor?
Marca 1323 01 00
Ext. 120 ó 5005-9586 con Rafael Esquivel G.

www.vanguardiaeditores.com

ANIME Y MANGA Colección de Luxe No. 58 Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Edición bimestral, publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera. México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Preprensa EP/Zaragoza. Impreso en Talleres Rotográficos Zaragoza S.A. de C.V. Calle 3 No. 48 Col. Fraccionamiento Industrial Alce Blanco. C.P. 53370. Naucalpan de Juárez, Edo. de México. Tel. 5359-1577. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2005-091910161300-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp.CCPRI/3/TC/05/17189 No.13318 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp.CCPRI/3/TC/05/17189 No.10891 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080 Impreso en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: ABRIL 2010. Distribución en Centro y Sudamérica: Las Americas Commerce, S.A.de C.V., Magdalena No. 135, Col. Del Valle, México D.F., C.P. 03100, Tel: (55) 56872150 y 55364087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx



CONTENIDO

En Portada

Anime

Manga

Musicanime

Opinión

EDITORIAL

Han pasado 14 años desde que *Neon Genesis Evangelion* fuera transmitido por primera vez en Japón. Desde entonces, el panorama mundial ha cambiado mucho, y hemos tenido cientos de series diferentes que han intentado ocupar sin éxito el lugar de esta gran obra de Gainax. El mismo estudio lo sabe, y aún si cada año nos muestra una nueva propuesta, al final siempre regresa a la historia del Tercer Impacto. Es por eso que en esta ocasión le daremos una visita larga y muy detallada al fenómeno de *Evangelion* tratando de responder ¿Por qué nos sigue fascinando?



En nuestro próximo número:
Especial de Evangelion, 2 de 3

DURARARA!

EPISODIO 1

Por Adalisa Zárate



Si fuera válido juzgar una serie de anime sólo por el opening, *Durarara!* definitivamente entraría entre los mejores estrenos de la temporada de invierno del 2009-2010. Movido, original, y muy similar a los créditos de una película de acción, mantiene el ritmo bastante bien hasta que la narrativa del protagonista nos rompe completamente el esquema, alentando toda la acción al llegar a la estación de Ikeburo donde Mikado, nuestro protagonista, está levemente perdido.
Tristemente, por estar basada en una novela ligera, *Durarara!* cae víctima de un error típico de estas adaptaciones, y es el que nos cuenta demasiado y nos muestra muy poco. Nos enteramos de lo que pasa no por lo que hacen los personajes, sino por lo que nos narra Mikado. Agregado a las escenas en chat, eso hace que los primeros siete minutos de la historia se vea lenta y sin mucho interés mas que el que ofrecen todas las series *slice of life*, o sea, conocer un poco de cómo ven los japoneses su propia cultura. Pero las primeras impresiones pueden ser muy falsas, y *Durarara!* es un ejemplo perfecto de eso. Toda vez que los personajes están establecidos, nos metemos en una historia de violencia, pandillas, fantasmas y traiciones bastante intrigantes, que se complica con cada personaje nuevo que aparece, por lo que vale la pena soportar la lentitud aparente de los primeros minutos de la serie. Los chats ayudan a introducir las situaciones, de tal manera que crean bastante intriga cuando uno se da cuenta de lo que está pasando y logran que realmente quieras saber qué sigue. Una gran serie que bien puede volverse una de las sorpresas del año.

NODAME CANTABILE FINALE, EPISODIO 1

Por Aurea D. Freniere



Luego de dos temporadas, las aventuras de la joven Megumi Noda continúan. Esta vez en París, donde sigue practicando ardua e incansablemente el piano para lograr la difícil meta de algún día tocar con su talentoso novio Chiaki.

Sin embargo el camino al éxito está lleno de obstáculos; muchos más de lo que 'Nodame' (como la llaman sus allegados) pensó. Para Chiaki no obstante las cosas se desarrollan de diferente manera, pues todo es miel sobre hojuelas. A pesar de que su sueño de ser conductor de orquesta se vio realizado al llegar a París, en esta temporada logra por fin desempeñarse además como pianista, interpretando maravillosamente a **Bach**, por lo cual le llega la fama literalmente de la noche a la mañana. No es de extrañarse que Nodame se sienta un poco resentida y más cuando ve que su sueño de estar un día en los escenarios con él se aleja cada vez más y más de sus manos. Aunque las cosas parecen estar complicadas para Nodame, una oportunidad toca a su puerta cambiando sus expectativas del futuro por completo.
Si disfrutas de la música, en definitiva no puedes dejar de pasar por alto esta serie que está bellamente musicalizada de pies a cabeza. Este primer capítulo de todo a todo deja enganchado al público y no falta decir que le hace justicia como continuación si la comparamos a las dos temporadas anteriores, lo cual es un logro considerando que todo el equipo fue cambiado en esta producción.

Este episodio salió el pasado 14 de enero y fue escrito por **Kazuki Nakashima** (escritor de *Gurran Lagan*) y animado por el estudio J.C Staff (*Bakuman* y *Shojo Kakumei Utena*, entre otros).

WINTER SONATA

Por Yuto Kigai



Hace algunos años, el Canal 34 transmitió una novela de nombre *Sonata de Invierno*, un drama coreano que llegó a ser bastante popular no sólo en nuestro país, sino que en otros países tuvo muy buena acogida por el público. Japón no fue la excepción y a pesar de que ya han pasado algunos años de su emisión *Winter Sonata* sigue siendo recordada por la gente, así que durante el 2008 llegó la noticia de que se haría una adaptación al anime, el cual fue muy esperado por los fans de la novela. La serie comenzó a emitirse a partir del 10 de octubre del año pasado y tendrá un total de 26 episodios. La serie comienza con un chico de cabello castaño claro, de lentes, yendo hacia Nueva York. Una chica trata de alcanzarlo pero llega demasiado tarde, el avión ha partido. El muchacho sólo dice: "Lo siento Yoo Jin".
Han pasado seis meses desde que Joon Sang se ha ido a Nueva York. Al parecer él siempre recuerda a Yoo Jin en la época cuando iban a la escuela, lo mismo pasa con esta chica, quien se encuentra en Francia. Yoo Jin tiene un pasaje de avión para viajar a Nueva York, pero lo deja en una banca en una calle francesa, tal parece que quiere olvidar al chico de lentes.
Este primer episodio podría parecer aburrido en un principio y es que la verdad no es muy espectacular, llegando a ser incluso bastante lento. La acción pasa en países distintos y está lleno de los recuerdos que tiene cada uno de los protagonistas, recuerdos que tal parece fueron mudos, ya que durante todo el episodio, si hablan más de cinco minutos es mucho. Por otro lado, nos encontramos con una animación muy bien cuidada, llena de efectos en 3D, que de pronto se ven raros mezclados con la animación 2D. En cuanto a la música, también está muy bien hecha, llegando a crear un eterno ambiente de dramatismo.

Recomiendo esta serie a los amantes del Shojo y a aquellos que siguieron el drama Coreano.



LAS NUEVAS PELÍCULAS DE EVANGELION

¿NECESIDAD O MERCADOTÉCNIA?

Por Adalisa Zárate

Cuando la serie de 26 episodios de *Evangelion* terminó, dejando a todos los televidentes con cara de "what?", Gainax decidió que era una buena idea sacar dos películas con el "verdadero" final de *Evangelion.* Estas películas, *Death and Rebirth* y *The End of Evangelion* sirvieron para dos cosas: una, darles un final más satisfactorio a los fanáticos que no estaban nada contentos con los psicodélicos momentos de los episodios 25-26, y dos, crear controversia que continúa a la fecha sobre si el final es el que vimos en la serie, o el que vemos en la película. Si uno se descuida, esas discusiones pueden seguir por horas, lo que demuestra lo popular que la serie sigue siendo, y cómo ha logrado pasar las pruebas del tiempo.

Pero en el 2006, y demostrando que es imposible dejar morir dignamente a la gallina de los huevos de Oro, Gainax anunció un nuevo proyecto: *Rebuild of Evangelion,* que de buenas a primeras nos presentaría no una, sino cuatro nuevas películas de la serie "re-imaginando" lo que vimos en la historia original con nuevos personajes, nuevas escenas, nuevo guión, y por supuesto, un nuevo final para terminar de complicar la controversia sobre el verdadero significado de *Evangelion* alrededor del mundo.
Ahora que las primeras dos películas han sido estrenadas, la primera en el 2007 y la segunda en el 2009, viene la gran pregunta: ¿En serio eran necesarias o sólo estamos viendo un caso perfecto de buscar dinero hasta por debajo de las piedras?
Si uno le pregunta a un fanático acérrimo, por supuesto que eran necesarias. Desde la transmisión original de *Neon Genesis Evangelion* ninguna otra serie ha logrado cautivar de tal manera al público. Sí, *Naruto, One Piece* y *Bleach* se han vuelto inmensamente populares, pero las tres tienen más de doscientos episodios, los mangas siguen siendo publicados y por tanto, es más fácil que se mantengan en la mente de los nuevos fans. *Evangelion* sólo tuvo 26 episodios y 2 películas, y el manga sale con una frecuencia tan esporádica que bien podría ser el cometa Haley. Desde ese punto de vista, por supuesto que es necesario que una nueva serie de películas encienda de nuevo la pasión por la serie, y les dé nuevas pistas para poder entender perfectamente qué fue lo que quiso decir **Hideaki Anno** con su creación. Pero es que ahí está el problema. En su momento, Anno explicó que la serie no era una visión diferente de los símbolos de la religión judeo-cristiana, sino un análisis más personal de su propia psique, y su relación con el anime, el mundo exterior, y su propia autoestima (esta particular visión de *Evangelion* ya la hemos explicado en *Anime y Manga #50*). Pero debido a que todo eso pone al televidente en el lugar de Shinji, el personaje menos popular de la serie, es lógico que muchos no se sintieran satisfechos y comenzaran a buscar varias maneras distintas de 'traducir' el mensaje, de tal forma que se viera menos personal y más metafísico. En ese aspecto, nuevas películas más que aclarar puntos, lo que van a lograr es cambiar completamente el significado original y presentar una nueva historia.



Por Aurea D. Freniere

LOS MOMENTOS MEMORABLES DE EVANGELION

Parece mentira, pero ya han pasado casi 16 años desde que *Neon Genesis Evangelion* fuera transmitido por primera vez en Japón.

No obstante parece que el tiempo no ha hecho mella en éste, que es ya un clásico en la animación japonesa, pues sin importar los años, la serie aún sigue dando de qué hablar; aún más con los rumores que se han propagado con respecto a la adaptación que se pretende hacer de live action.

Parecería que es el momento ideal para hacer un conteo de los momentos más memorables de NGE, ¿verdad?

Sin embargo ustedes se han de estar preguntando por qué yo, una detractora declarada públicamente de *Evangelion*, está haciendo esta reseña ¿cierto? Después de todo, ¿quién más podría hacerlo sino un fan?

Aunque en muchos de los casos estarían en lo correcto, debo de decirles que muy a pesar de mis discrepancias y disgustos con el director **Hideaki Anno**, *Evangelion* es una serie que debe verse, pues sin lugar a dudas posee momentos que hasta a mí me dejaron con la boca abierta. Por supuesto este artículo contiene spoilers así que si no has visto la serie, te recomendamos que mejor pases al siguiente artículo para que no te eches a peder tú solito la sorpresa. Y por cierto, la lista no está numerada por orden de importancia.

LOS LOGROS DE NERV

1. Para empezar tenemos que mencionar a los Evas. Creo firmemente que NGE no hubiera sido lo que es si no hubiese tenido este diseño en sus mechas. Por lo tanto el primer lugar en mi 'Lista de Shock' se lo dejo a estos robots, cuyo diseño completamente humanoide hace que, simplemente cuando los miras por primera vez , se te ericen los vellos del cuello de la emoción.

2. Y hablando de Evas, no me negarán que un momento en el que a todos se nos cayeron los calzones fue donde el robot (que para estas alturas sabemos que en realidad es un organismo vivo que contiene partes robóticas) grita por primera vez al enfrentarse a un ángel.

3. Ok, igual a algunos les parece estúpido, pero la aparición de Pen Pen recibe un 10. La verdad, a todos nos gustaría tener un pingüino genéticamente alterado que se encargue de sí mismo y si encima le agregamos que el pingüino no habla pero es increíblemente expresivo y sarcástico. ¿A quién no le gustaría ver una serie completa dedicada sólo a él?

4. El momento en el que el Eva 01 destruye el AT field del 2do ángel, y lo destruye completamente a golpes. Si bien en el futuro veríamos muchas otras peleas impresionantes, esa primera batalla que termina con el ángel autodestruyéndose para intentar acabar con el Eva 01 y su piloto, y el rostro aterrorizado de todos en NERV cuando ven "la verdadera forma" del Eva, es inolvidable.

5. La pelea entre el Eva 01 y el Eva 03. No sólo es una pelea entre iguales, que puede dejar a los televidentes en el borde de su asiento, pero la decisión de Gendo de usar el sistema dummy para saltarse literalmente a Shinji y luchar directamente contra el Eva poseído por el ángel, a pesar de que esto puede significar la muerte de Toji es el punto donde uno se da cuenta de que Gendo no está dispuesto a dejar que nada se interponga en sus planes. La escena es mucho más cruel debido a que no vemos mucho de la misma, sólo las expresiones de aquellos que la ven, y por supuesto, el momento final cuando el Eva aplasta el entry plug.



6. Cuando Shinji descubre el alma de su madre en el interior del Eva. Si bien es una escena algo extraña, que interrumpe la pelea del episodio 16, dejando a todos confundidos, también tiene gran ternura, y es una perfecta explicación de cómo a pesar de haber sido devorado por el ángel en

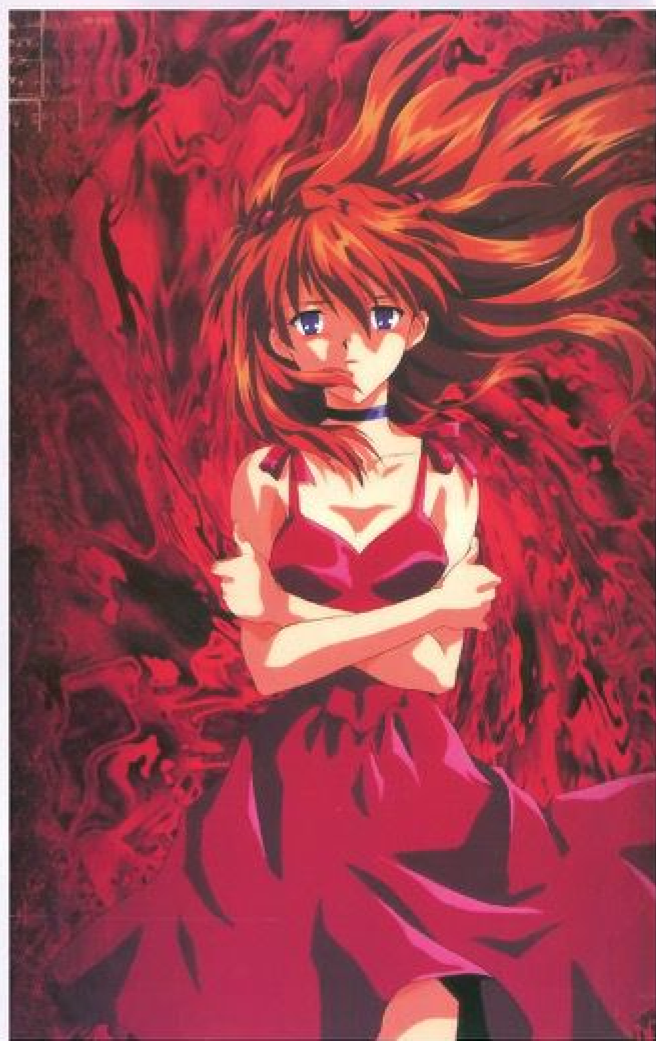


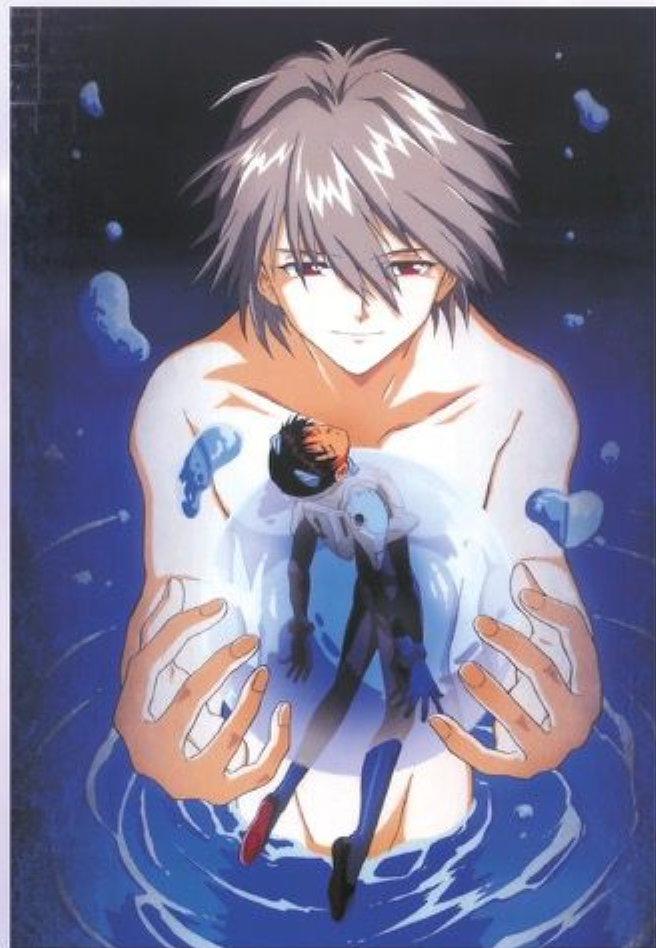
turno, el Eva se vuelve loco. Es también el momento en que comienzan las dudas de todos los involucrados con respecto al proyecto, ya que es la primera vez que Asuka ve a un Eva en ese estado, y que Misato comienza a pensar: ¿para qué servirán los Eva cuando los ángeles desaparezcan?

7. La pelea de Asuka contra los Eva descontinuados, que comienza demostrando que Asuka es una excelente piloto mucho más capaz que Shinji, pero termina degenerando mientras Asuka se pierde más y más en la violencia, sacando sus frustraciones en la misma batalla, y finalmente es derrotada por la Lanza de Longinus. Además de que la escena es cruel, el final, con el Eva 02 por los Eva en serie, y Asuka repitiendo: "Los mataré", justo antes de que sea empalada por última vez simplemente se ha vuelto una escena emblemática de la franquicia (sí, porque sabemos que es de la película. Pero en serio ¿nos perdonarían si no la incluyéramos?).

8. La muerte de Kaworu. Es difícil no hablar de Eva sin hablar de esta particular escena, donde vemos a Shinji matar con sus propias manos a su único amigo, mientras sentimos su dolor de haber sido traicionado por un espía. Bellamente animada, increíblemente actuada, y muy bien musicalizada, esta es una de las escenas más definitivas de la serie. De hecho, el personaje de Kaworu en sí es memorable, ya que a pesar de ser un personaje de sólo un episodio, es considerado parte del elenco principal y en todas las versiones siguientes a la serie ocupa un lugar más protagónico.

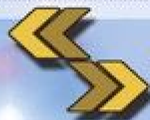
9. La muerte de Rei, peleando contra el ángel que se integra con su Eva. Ésto de paso nos lleva a descubrir que Rei no es una persona, sino cientos de clones creados para el uso de NERV y explica por qué parece no tener ninguna emoción. Un momento brutal, que la primera vez que miras la serie definitivamente no ves venir por ningún lado, y que de paso explica perfectamente bien por qué Rei es el personaje más popular y más querido de toda la serie. Incluso si no soportas a Rei, es difícil no llorar cuando ves esta escena.





10. Los dos últimos capítulos. Odienlos o amenlos, nadie puede negar que todo el mundo los recuerda. La deconstrucción de la personalidad de Shinji, sacando capa tras capa de odio absoluto a sí mismo, así como el darse cuenta de cómo eso afecta sus relaciones interpersonales. La escena de "felicidades" es realmente memorable, porque encima de todo, creó una gran controversia que al final llevó a Gainax a hacer las películas del final de *Evangelion*, cosa que definitivamente fue algo muy bueno.

11. El tercer Impacto, que sólo vemos en la película *End of Evangelion*. Dejando a un lado el horror de la Rei gigante que se unió con Lilith, el momento de la gente transformándose en LCD al ser abrazados por sus seres queridos, mientras la música continúa suavemente y aparentemente alejada de todo lo que está pasando alrededor de ellos. Toda la gente muere, por la inacción de Shinji, por las acciones de NERV, por su propio miedo... Y encima, nos toca ver las alucinaciones de Shinji. En resumen, una excelente escena que muestra perfectamente bien el porqué Gainax sigue siendo el estudio más querido por los fans.



¿CUÁL ES EL ENCANTO DE EVANGELION?

Por Aurea D. Freniere

E*vangelion* es a la fecha, probablemente uno de los animes más memorables de toda la historia de Japón. Sin embargo muchos se preguntan por qué. Personalmente yo también me hacía la misma pregunta, y es que ¿qué tan raro puede ser una historia de mechas en una industria que nos ha restregado dicha tecnología una y otra vez a lo largo de casi 50 años? ¿Qué más se podía hacer con el género?

Desde mi punto de vista, ya lo habíamos visto todo, sin embargo tan pronto como la vi descubrí cuan equivocada estaba, pues *Neon Genesis Evangelion* era algo más que sólo 'La serie polémica que tocaba temas católicos' que tanto habían insistido los fans que era.
Esta era, sin lugar a dudas, una revolución en ese género clásico del mecha al que estamos acostumbrados, al que incluso a las personas que no nos llamaba la atención, no tuvimos de otra mas que quitarnos el sombrero ante lo novedoso de su propuesta.

MI NOMBRE ES SHINJI IKARI

Shiji Ikari es quien me viene a la mente cada vez que pienso en *Evangelion*. Esto claro, puede parecer tonto, puesto que Ikari es, a final de cuentas, el protagonista de nuestra trama. No obstante, más que los mismos mechas o la trama pos apocalíptica, Shinji Ikari define el concepto de esta serie, logrando por primera vez en mucho tiempo que un protagonista (el cual se supone que era el héroe de la historia) sea verdaderamente 'del monton'. Shinji pues, era antipático, un chilletas y por sobre todas las cosas una persona que piloteaba un robot de miles de metros de altura por conveniencia. Un adolescente de cabo a rabo cuyos defectos lo hicieron altamente "simpatético" con muchos de los televidentes que de alguna u otra manera se identificaban con él.
Por supuesto detrás de este protagonista desfilaban muchos más personajes, que aunque poseían virtudes como cualquier otro del anime, éstos no estaban tan exaltadas como sus defectos. Había bebedores, amantes, padres completamente inapegados a sus hijos, muchachas arrogantes y corazones rotos. El resultado no pudo ser otro más que un éxito rotundo.
Por primera vez un anime reflejaba un pedacito de la realidad y lo hacía de tal manera que no terminaba ridiculizando su complemento: es decir los mechas, los cuales (y no falta decir que cuando vi el primer Eva se me cayó la quijada de la impresión) tenían un movimiento completamente articulado, más humano y menos robótico, lo que hacía que toda la historia, en mucho, se sintiera en sí real.
Sé que muchos fans estarán en desacuerdo conmigo, puesto que lo primero que captó la atención de muchos fue la inclusión de un conjunto de palabras concernientes al rito católico (lo que causó de hecho una fuerte polémica entre muchos seguidores, y por ende atrajo más fans al anime 'herético'). Yo misma no tenía ganas de verla, pues me parecía que una serie no puede ser calificada como 'buena' tan sólo por que tiene palabras "sagradas" para un grupo de personas.
No obstante esta inclusión es nimia cuando, luego de chutarte los 23 capítulos primeros del anime, descubres que la serie es no de mechas ni de el apocalipsis, sino de Shinji Ikari y de su lucha por adaptarse a un mundo que ve como una zona de guerra, en la que él se debe levantar cada día a luchar hombro con hombro y con monstruos innombrables que tratan de destruirlo.
Esta es la verdadera historia de *Evangelion* mostrada a lo largo de los tres últimos capítulos de la serie, y que hacen que toda la misma (por lo menos para mi) valga la pena.
Evangelion cambió sin lugar a dudas el género de los mechas, pero también a su audiencia quien en definitiva no volvió a ser la misma y quien a la fecha sigue pidiendo más de este anime que ya es un clásico de la animación japonesa.



EVANGELION

Y LA EVOLUCIÓN DEL MECHA

DEL CONTROL REMOTO A LA UNIÓN MENTAL

Por Adalisa Zárate

Los mechas, o más específicamente los robots, han sido parte del manga prácticamente desde sus inicios. Al fin de cuentas, el personaje más querido y conocido del manga fuera de Japón es nada menos que *Tetsuwan Atom*, mejor conocido como *Astroboy*. Es por eso que es sencillo identificar a los mechas con el anime, ya que han estado unidos desde sus orígenes.

Pero hay una gran diferencia entre los robots originales y los que vemos hoy en día, y *Evangelion* es, a fin de cuentas, uno de los escalones más importantes de esta evolución. Dejando de lado a los robots con inteligencia artificial, como *Astroboy*, los robots gigantes comenzaron tal y como los conocemos con *Tetsujin 28*, conocido como *Gigantor*, en 1956. Tetsujin no era piloteado, era controlado vía remota por un niño, y parecía literalmente un boiler con cabeza y patas. Si bien la idea del control remoto fue abandonada rápidamente, la imagen del Gigante de Acero protegiendo a sus amigos se ha mantenido por años, así como la unión de los robots y la juventud, ya que muy rara vez llegamos a ver pilotos mayores de los 30 años en las series.

Go Nagai fue quien vino a definir los robots piloteados, como los conocemos ahora, en 1973 con el famosísimo *Mazinger Z*, el primer robot piloteado que encima fue la primera serie de anime del género que fue un éxito internacional, gracias en gran parte a los diseños altamente originales de Nagai. Seis años más tarde, **Mobile Suit Gundam** terminó de cementar la idea de los robots como la mejor manera de combate, alejándose bastante de la tecnología que permitía que los robots se movieran y poniéndolos bajo el control de la milicia.

Pero después de esos tres grandes saltos, el género se estancó. Si bien tuvimos algunos elementos nuevos como los robots combinables (Voltron) o transformables (Macross) en general las historias se habían mantenido de manera bastante similar. Nadie quería volver a mover el esquema, no después de los grandes avances presentados por Mobile Suit Gundam, donde además del duro entrenamiento para poder pilotear cualquier tipo de robot gigante, también había algunos elegidos especiales que tenían una conexión psíquica con sus monturas.

Aquí entra *Neon Genesis Evangelion*, que si bien mantiene esa particularidad de la conexión mental (en este caso la Sincronización) entre el mecha y el piloto, además se atrevió a cambiar completamente el diseño de los mismos mechas creando el primer grupo de mechas orgánicos con personalidad propia, aparte de los pilotos, y dándoles por primera vez una apariencia más bien anoréxica y monstruosa, sacada en parte de descripciones de demonios japoneses y en parte de la misma anatomía humana, que hacían que se vieran completamente diferentes a lo que se había hecho antes.

Y ese atrevimiento de cambiar todo lo que se había aceptado como leyes en el diseño de mechas, el hacer robots que de una u otra forma se vieran similares a lo que puede construirse en la realidad para en su lugar, llevar la fantasía a su límite máximo y hacer que el diseño de los robots sea funcional con respecto a la historia, es la principal herencia de *Evangelion* para el género de mechas y para el anime en general.



NONONONO

Por Adalisa Zárate

ESQUIANDO POR UN SUEÑO



Yuuta Nonomiya es un joven esquiador que está decidido a ser un campeón de salto en esquí, uno de los deportes más espectaculares en los juegos olímpicos de invierno. Además de ser muy talentoso en dicho evento, al grado de que ha roto récords de distancia incluso sin tener entrenador, también es bueno en el basquetbol, es el primero de su clase en estudios, es popular con las chicas, y muy educado. Por supuesto, todos piensan que definitivamente le dará una medalla de Oro a Japón toda vez que se una al equipo oficial, pero lamentablemente cada vez que alguien trata de hacerle una entrevista, Yuuta desaparece.

Para colmo, cuando finalmente un reportero logra conseguir los archivos de cuando Yuuta esquiaba en su ciudad natal, resulta que el chico ni siquiera había logrado pasar del lugar 85. Entonces ¿cómo se hizo tan bueno en menos de seis meses?

La verdad es que Yuuta no es Yuuta. En realidad es Nono Nonomiya, la hermana gemela de Yuuta que está decidida a ser campeona donde su padre y su hermano no lo lograron. ¿Y por qué Nono finge ser hombre para competir? Bueno, es porque el salto de esquí olímpico tiene un pequeño problema de discriminación, ya que parece que todos han decidido que las mujeres no pueden ser tan buenas como los hombres, por lo que simplemente no son aceptadas en los Juegos Olímpicos.

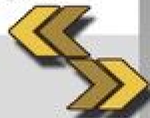
Pero el fingir ser hombre no es tan sencillo: por un lado, no está segura cómo actúan los chicos, y por otro, un descuido hace que la chica más popular de la escuela, que a la par es medallista de Oro en patinaje de hielo, la vea cambiándose de ropa y en lugar de pensar que es una chica ¡se convence de que "Yuuta" es un pervertido y la obliga a ser su "novio"!, encima de todo, el reportero más insistente de Japón le fabrica una enemistad con el campeón de salto Japonés, y Nono simplemente no está dispuesta a ocultar su talento con modestia.



De parte del mangaka **Lynn Okamoto**, *Nononono* es una verdadera sorpresa para todos, ya que Okamoto es más bien conocido por su primer manga *Elfen Lied*. ¿Cómo pasamos de la violencia sin medida de Lied a la aparente calma del deporte olímpico? Más importante aún, ¿cómo podemos conciliar la gran cantidad de fanservice que hizo muy famosa a *Elfen Lied* con la gran cantidad de ropa que siempre cubre a Nono?

Sí, a primera vista, más bien parece que fue otra persona usando el nombre de Okamoto quien dibujó el manga, pero conforme la historia avanza, y vemos, por ejemplo, la manera en que los ojos de Nono se iluminan cuando su habilidad de salto es puesta en duda y debe demostrar que tiene el talento necesario para llegar a obtener una medalla de oro, es fácil ver la evolución del mangaka.

Si uno no conoce nada de esquí olímpico, la historia puede resultar algo confusa, pero tras los primeros capítulos es fácil agarrar el hilo y emocionarse cada vez que Nono se pone los esquís. Además, la historia es increíblemente contemporánea, ya que justamente el año pasado, el esquí olímpico y la falta de una categoría para mujeres dentro del deporte fue causa de mucha controversia, cuando un equipo de 15 competidoras demandaron al Comité Organizador de los Juegos Olímpicos de Vancouver por decidir que no se iniciaría la categoría femenina. Aún cuando perdieron la demanda, el juez admitió que, en efecto, era un caso de discriminación y debía ser considerado por el Comité Olímpico.



BOARDING HOUSE OF HUNKS

Por Aurea D. Freniere



Directo desde Korea llega este entretenido manga llamado *Bording House of Hunks*, escrito y dibujado por **Hwang Mi-ri**, una artista de manhwa bastante experimentada cuyos trabajos recientemente han dado mucho de qué hablar internacionalmente.
En esta historia se nos narra las aventuras de Shin Ja Yoo, una chica obsesionada con los chicos (especialmente los guapos), quien al comenzar la universidad quiere mudarse a una casa para estudiantes llena de muchachos atractivos. ¿Y cómo culparla? Seguramente cualquier persona haría lo mismo por darse un buen taco de ojo mientras le da duro al estudio ¿verdad?
Sin embargo Shin se da cuenta que su sueño está próximo a convertirse en su más acérrima pesadilla, cuando al mudarse se topa con Ji Hu, un chico igualmente atractivo, que conoció en su pasado y quien la vio en una situación bastante embarazosa; justo cuando ella estaba siendo rechazada al confesarle sus sentimientos de amor a uno de sus mejores amigos. Ésto habría tenido la menor importancia si ella no hubiera –en su intento desesperado por mudarse a esa casa- salido con un chico en una cita a ciegas para luego mandarlo a volar. Dicho muchacho era ni más ni menos que el amigo de Ji Hu, quien además de convertirse en su némesis en la casa, resulta ser el hijo de la dueña de la casa.
Este manga es altamente entretenido, algo que de todo a todo te recomendamos mucho que leas. Aunque actualmente los 17 volúmenes que componen esta historia no se pueden conseguir en nuestro país lo puedes leer en línea por medio del servidor de Mangafox. Esperemos que pronto podamos tener este título licenciado para poder añadirlo a nuestra colección.

VAGABOND

Por Aurea D. Freniere



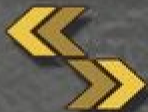
Quizá haya muchas historias de manga del género de samuráis, pero como *Vagabond* pocas, pues ésta a diferencia de otras que sólo están basadas en la 'figura' de este legendario guerrero japonés, posee una trama asentada en la realidad.
De la mano de **Inoue Takehito** (creador de la internacionalmente famosa *Slam Dunk*) llega la historia de Shinmen Takezo, un hombre con un pasado violento que es exiliado de su aldea a causa de su comportamiento durante la turbulenta era de Sengoku (S. XIV), en donde tuvo lugar la violenta batalla de Sekigahara.
Por supuesto aunque Shimen Takezo está predestinado a convertirse en uno de los mejores guerreros de todo el Japón, en el inicio del manga se nos muestra a un chico un tanto desvalido. Un sobreviviente de esta sangrienta batalla tratando de esquivar el final que les deparaba a todos los de su clase, quienes inevitablemente iban a ser victimados por los samuráis de rango. Sin embargo, a pesar de su frágil apariencia, Takezo demuestra estar hecho de algo más, amenazando inclusive a sus mismos perseguidores sin olvidar la promesa que se hizo al salir de su aldea: hacer de su nombre algo memorable en todas las provincias aledañas.
Si eres fan del género, éste es un manga que definitivamente no te puedes perder. La acción y el dibujo están bellamente entrelazados, logrando un manga hipnotizante de todo a todo, que te cautiva al saber que, incluso con la licencia tomada por Inoue al adaptar la historia, está basada en la vida real de **Miyamoto Musashi**, quien es considerado el samurái más famoso de todo Japón.
Actualmente puedes encontrar este título en México por parte de la editorial Viz Media, en una edición bastante aceptable y económica. Definitivamente si tienes la oportunidad de tenerlo en tus manos, no lo dejes pasar.

ASHITA NO JOE

Por Aurea D. Freniere



Probablemente una historia sobre boxeadores nos puede parecer aburrida, sin embargo no hay que dejarse engañar, pues en definitiva, *Ashita no Joe* (El Joe del Mañana) sea una de las mejores historias de este género jamás escritas.
Creada por **Asao Takamori** y **Testuya Chiba** en los años 60's (así que ya se imaginarán qué tipo de dibujo y narrativa acompañan a esta historia), la trama nos narra la vida de Joe Yabuki, un conflictivo e hiperactivo muchacho que huye cuando apenas es un niño del orfanato. En sus andanzas por las calles, conoce a un viejo borracho en medio de un parque. El acontecimiento no hubiese tenido mayor importancia si Joe no se hubiese, literalmente, tropezado con él, cosa que como era de esperarse dio pie a una pelea callejera. Joe no obstante no se dio por aludido y en lugar de eso respondió a la oferta con una serie de golpes que dejó al vagabundo con el ojo cuadrado, haciendo que develara su identidad como Danpei Tange, uno de los boxeadores retirados más prominentes de todo Japón. A partir de ese momento el destino de nuestro protagonista está sellado, pues Danpei, a pesar de ser rechazado incontables veces por el joven, se aferra a seguirle, llenándole la cabeza de historias de éxito y alabanzas a su talento innato como boxeador.
Joe por supuesto, no le ve ninguna relevancia puesto que considera "su talento innato" como una herramienta de supervivencia, obtenida a través de la dura vida que tuvo en sus primeros años como huérfano. Dapei no obstante, ve algo más: una esperanza para enmendar los errores de su pasado. Joe termina aceptando la oferta del viejo boxeador, encontrando en el box el inicio de un camino que lo llevará lejos de la zona marginal de Tokio.



VANSTÄLLA

Por Yuto Kigai



Después de haber sacado a la venta la serie de *Drem*, el estudio Syane ha logrado bastante popularidad entre los lectores del cómic independiente. Y es así que después de mucho tiempo, este estudio saca un cómic completamente a color y que tiene mucho más calidad en comparación a sus otras publicaciones. La revista se divide en dos partes: *Vanstalla*, que parece ser el título principal *y Fuego del Horizonte*.
La primera nos transporta a otro mundo, donde Lyah le escribe a su padre, el Rey Stian. La muchacha se encuentra preocupada porque no ha sabido nada de él desde hace meses. Después de mandar el mensaje a través de un ave, ésta última es atacada por una sombra. Lyah se da cuenta de que su reino está en peligro y va corriendo a avisarle a la gente para que se resguarde en el refugio del castillo. Justo en ese momento es atacada por una sombra. Lyah despierta en una tierra árida con cielo rojo. No tarda en darse cuenta de que se trata de su propio reino, el cual al parecer ha sido devastado.
La segunda historia trata sobre Diana Atherton, quien ha sido raptada. Debido a que su mamá no ha podido entregar el dinero del rescate, el secuestrador decide tomar medidas extremas cortándole el dedo en videoconferencia para que la mamá de Diana lo vea, acto seguido Diana despierta exaltada por ese recuerdo.
Los dos cómics en esta historia son buenos en general, demostrando que sí se puede sacar un producto de calidad, sin embargo, hay dos detalles en los que el estudio Syane debe de trabajar: el primero es la narración gráfica, que debido al diseño de página, de pronto uno llega a perderse en la lectura y el segundo es la proporción de los cuerpos, la cual todavía les falla de repente.

ZANKOKU WA DOUWATASHI

Por Adalisa Zárate



Kaori Yuki es el ama de lo macabro en el manga shojo. Lo demostró con *Angel Sanctuary, Count Caín*, y *Angel's Egg* y ahora termina de confirmarlo con *Zankoku wa Douwatashi*. Con una serie de cuentos cortos basados por una parte en cuentos de hadas, y por la otra en tradición gótica, *Zankoku wa Douwatashi* es un perfecto ejemplo de cómo una historia no tiene que ser épica y de más de 200 episodios para ser efectiva.
El primer cuento del volumen, titulado *Zankoku wa Douwatashi* o *Cuento de Hadas Cruel*, relata la historia de Julian, un chico que perdió a su hermana 11 años antes y está desesperado por encontrarla. El problema es que siendo rico, muchas chicas constantemente llegan a su casa para intentar demostrar que 'ella' es la hermana perdida y así compartir la fortuna familiar. Para ayudarlo a distinguirlas, Julian tiene por asistente a Martin, su mayordomo, que las selecciona en el pueblo a manera de audición.
Cuando Luccia llega a ser la nueva 'hermana', no entra sola, también están Elesia y Marie, cada una de ellas dispuesta a demostrar que son la verdadera extraviada, aunque Luccia cada vez está menos convencida de estar ahí, ya que sólo aceptó el intento para conseguir dinero y ayudar a su madrastra enferma. Pero entre la tétrica casa que está llena de muñecas, la actitud de Julian, y el hecho de que Eleisa desaparece la primera noche que se quedan ahí, está cada vez más convencida de que es una pésima idea. Pero como tiene una serie de pesadillas que están conectadas a la mansión, todas alrededor de la promesa que un chico le hizo cuando era niña, decide quedarse para ver si puede descubrir la verdad de su pasado. Lo que no espera, es que ese pasado esté bañado en sangre.

BOKURA NO PINK

Por Eurídice M. Lozano A.



Súper héroes, ¿quién no a soñado con ser uno de ellos algún día?, o por lo menos tener algunos de sus poderes y habilidades de transformación y pelea. Pues Momoko es una de esas personas que desde niña ha admirado a los héroes sentai y colecciona de todo, desde capítulos de televisión, juguetes y figuras; su afición es tanta que hasta en su casa la creen loca, pero no es así; Momoko como cualquier otra chica tiene sentimientos y se ha enamorado de un chico de su escuela al que ha decidido confesarle su amor regalándole una preciada figura de su colección; pero justo antes de verlo, escucha por casualidad una plática donde el chico que le gusta y un amigo se burlan de ella y de su gusto por los súper héroes, así que con el corazón roto decide tirar todas sus cosas y al año siguiente en la preparatoria iniciar desde cero con nueva imagen y personalidad, aprovechando que irá a una escuela donde nadie la conoce.
Desde el primer día de escuela se encuentra con anuncios de diferentes clubes reclutando a nuevos miembros de primer año, cuando por casualidad un chico muy atractivo se le presenta invitándola a unirse a su club a lo que muy deslumbrada e inocentemente acepta entrar al Club de Seguridad Escolar, o mejor conocido como el Club de Héroes, donde eso de héroes se lo toman tan en serio que visten con trajes tipo Power Ranger para vigilar la escuela. Ésto no podía ser peor para la pobre Momoko que intentaba a toda costa deshacerse de esa imagen de otaku; sin embargo las situaciones la llevan a reconocer que realmente adora a los héroes sentai y ahora puede compartir su afición con unos amigos que además de guapos cumplen con la labor de mantener la paz en la escuela, y por qué no, quizás volver a enamorarse.



[SWITCH]



Por Euridice M. Lozano A.



En el mundo entero existen un sin número de organizaciones que luchan entre sí por tener el control de la creación y distribución de drogas, sin importarles si con ello acaban con la vida de inocentes; víctimas que por su ignorancia caen en sus redes; pero para evitarlo existe un grupo conocido como Matori ubicado en la región de Kanto, liderado por el director Masataka Hiki y su grupo de detectives.



Eto Kai es un joven detective que acaba de unirse al grupo de investigación y llega tarde por encontrarse con un niño aparentemente perdido y que por prestarle ayuda lo lleva cargando hasta la escena de la detención ganándose con ello el ser reprendido por sus compañeros por llegar muy tarde y encima llevar al niño a un sitio peligroso; no es buen inicio para ganarse la simpatía de su nuevo equipo de trabajo y mucho menos del de Kurabayashi Hal, el agente más serio, centrado y frío de toda la organización que no hace más que considerar a Kai un inútil y una carga.

Ya como equipo, la primera misión de Kai y Hal es encontrar a un hombre que acabó con su carrera a causa de las drogas, y lo necesitan para llegar a su distribuidor, quien a su vez los guiaría poco a poco con la "cabeza" de la organización y así poder arrestarlos. Sin embargo la personalidad amable de Kai lo distrae un poco del caso al hacerse cargo del niño que encontró perdido y al llevarlo a su casa, para de ahí continuar su trabajo, lee el informe del sospechoso mientras el niño le cuenta que su padre era un boxeador que se ha quedado sin trabajo y él a ahorrado dinero para poder comprarle unos guantes nuevos.

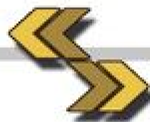
Finalmente llegan a su destino y Kai deja ir al niño, pero antes de partir se da cuenta al leer el informe que el sospechoso tiene un hijo que por azares del destino, resulta ser el mismo niño que acaba de dejar en su casa. Al saber esto, Hal quiere hacerse cargo sólo porque sigue considerando a Kai un inútil y porque éste se ha involucrado emocionalmente en el caso y eso puede perjudicarles, pero Kai le insiste en que es su trabajo y cumplirá la misión.

Kai va a la casa solo a hacer el arresto lo más pacíficamente posible, pero apenas llega a la puerta y escucha algo romperse dentro de la casa haciéndolo entrar a la fuerza encontrándose al niño en el suelo después de haber sido golpeado en la cara; Kai sin dudarlo corre a atenderlo sin esperar ser atacado por la espalda por el padre, que evidentemente está enojado por la falta de dinero y drogas, y al descubrir que Kai es detective se enfurece aún más; Kai intenta razonar con el hombre pero aparentemente es demasiado amable como para hacer algo más, al punto de dejarse golpear, pero al ver que el enojo del hombre no termina y deja a su hijo inconciente, algo dentro de Kai cambia volviéndolo un ser agresivo e incontrolable que de no ser por la intervención de Hal habría terminado por matar al hombre sin piedad.

En su segunda misión hacen equipo con el agente Kajiyama y conocen al detective Narita Akumune, un detective muy amable con todos que disfruta de regalarles dulces a los demás; Kai los adora y Hal los detesta. En ésta misión usan a Kai vistiéndolo como chica para poder arrestar a un vendedor de drogas y a pesar de unos cuantos tropiezos iniciales logra hacer que la misión resulte exitosa, sin embargo al saber su nombre completo, el detective Akumune sospecha que el nombre de Eto Kai lo ha oído en alguna otra parte, quizás de un caso anterior de hace varios años atrás.

La tercer misión es sobre un nuevo estimulante llamado "DS" Dragon Speed creada por un grupo de distribuidores chinos llamado Ryuugen; esta droga hace que el usuario se mantenga despierto por días enteros y es más efectivo





que cualquier otra droga conocida; desafortunadamente uno de estos usuarios es un famoso modelo y actor de nombre Shirai Kyoya y el encargado de vigilarlo de cerca es Kai haciéndose pasar por su nuevo asistente; en su investigación, Kai descubre que Shirai no sólo es adicto sino que tiene cáncer de estómago, sin familia y nada más que su trabajo; sin embargo tiene tanto miedo de morir durmiendo y no despertar, que se droga para trabajar tanto como pueda hasta el último momento, sin embargo el dolor lo hace ser dependiente también de su medicina.

Por su parte, Hal está investigando directamente con los distribuidores infiltrándose como un informador, sin embargo cuando Hal les menciona que probablemente ellos saben algo de switch, buscan matarlo; afortunadamente sólo lo hieren y el agente Akumune lo lleva al hospital. Por su parte, Kai logra obtener la confianza de Shirai al recuperarle un reloj descompuesto que le había regalado su padre; desafortunadamente los vendedores de Shirai le avisan que Kai es detective y lo amenazan con no regresarle ni su medicina ni darle más droga a menos que lo mate; afortunadamente este plan también falla y Kai le cuenta la verdad de su investigación y se ofrece a ayudarlo, pero Shirai decide ir solo a enfrentarlos dejando a Kai inconciente; el momento de la confrontación llega, al ver muriendo a Shirai, Kai vuelve a enloquecer inexplicablemente pero nuevamente Hal lo detiene, logrando arrestar a algunos y el lugar estalla.

Y así uno tras otro, Kai y Hal tienen que continuar con su trabajo infiltrándose a distintos grupos de narcotraficantes, cada uno ocultando muchos secretos, como Kai con su extraña reacción en momentos desesperados en los que algún inocente resulta herido; mientras Hal por su parte parece tener un oscuro secreto sobre una droga secreta y experimental con el nombre de "switch", de la cual muchos dicen que el es la clave viviente de su existencia.

Switch es un manga *shônen* que involucra de todo un poco entre acción, comedia, misterio y drama; un dibujo atrayente y limpio con unos personajes con personalidades que te atrapan desde el primer instante en que los ves en cada una de sus páginas con sus repentinos despliegues de humor, sin caer en lo incoherente; escrito y dibujado por **Naked Ape**, sobrenombre bajo el cual trabajan los mangakas **Otô Saki** y **Tomomi Nakamura.**

Realmente te atrapará y no dejarás de leerlo hasta el final; lamentablemente aunque aún esta inconcluso, queda la posibilidad de que con suerte se decidirán a continuarlo en algún momento; por otro lado, si te gustan las versiones animadas, encontrarás dos OVA que nos muestran un caso en el que Kai y Hal están arriesgándose nuevamente, investigando una nueva red de distribución que los llevará a enfrentarse el uno al otro, con pistolas en mano, cada una cargada con una sola bala y donde el que apriete el gatillo primero será el que sobreviva.

Kai nunca se atrevería a lastimar a su compañero, su mayor deseo es serle de utilidad y demostrarle que haría lo que fuera por él; mientras que Hal es frío, impasible, nada parece alterarlo y aún parece despreciar a Kai, aparentemente no le importaría deshacerse de él por el bien de cumplir su misión; y es aquí donde viene la pregunta que más altera a Kai: *"Si estás dispuesto a hacer lo que sea por mí, ¿morirías?"*.

BILLY BAT

Por Aurea D. Freniere

Sin lugar a dudas, *Monster* es y será uno de los mejores mangas que nos han llegado de Japón. Esta historia que fue publicada en 1994 le dio a su autor, **Naoki Urasawa** el éxito deseado a nivel mundial y lo elevó a ser celebridad, casi de la noche a la mañana. Con *Monster*, Urasawa dejó claro que sus historias iban más allá de cualquier tendencia comercial de manga, dejando a fans del género y detractores con ansias de leer más de sus trabajos.



Uno de los menos promocionados probablemente sea este: *Billy Bat* (co-escrita con **Takashi Nagasaki**), el cual a pesar de ser considerado uno de los más extraños dentro del repertorio de este mangaka, ha ganado bastante popularidad, especialmente en el Internet. Actualmente la historia está siendo publicada por la editorial Kodansha, en la revista *Weekly Morning* y está en espera a ser licenciada en occidente. Sin embargo para que no tengan que esperar, aquí les traemos una reseña de la trama.

EL MISTERIO DETRÁS DEL MURCIÉLAGO

La trama de esta serie nos transporta al año de 1949 (allá en los tiempos de la post guerra), donde conocemos a un artista de cómics de nombre Kevin Yamagata.

Kevin –quien es de ascendencia americana-japonesa- trabaja para una compañía llamada Marble Comics, donde publica exitosamente, ya desde hace tiempo, un título llamado *Billy Bat*, el cual se centra en las aventuras de un murciélago antropomorfizado detective que se dedica básicamente a trabajos personales que en la mayoría de las ocasiones, no van más allá de investigar a parejas disfuncionales.

Sin embargo, un día todo cambia cuando en medio de una entrega, dos agentes de la CIA irrumpen en su pequeño apartamento donde trabaja con su asistente para investigar a un vecino acusado de ser comunista. El incidente no habría pasado de ser nada más que una molesta interrupción, si no fuera porque uno de los



dos hombres le comenta que su personaje de Billy Bat ya lo había visto anteriormente, incluso preguntándole de antemano al ver sus dibujos, si él es el autor original del título. Kevin por supuesto casi le da el 'soponcio' con semejante pregunta. No obstante como el agente insiste en el punto, él comienza a cuestionarse si en verdad el personaje que él creó no es el resultado de un recuerdo de su niñez. Después de todo, de niño había vivido en un área militar antes de haber emigrado a América a los nueve años de edad. Para cualquier otra persona, todo el embrollo hubiese sido una mera coincidencia, sin embargo este artista se toma las cosas muy enserio y decide ir a Japón, rentando sus servicios como intérprete en una base en Asia con la única intención de ir a pedirle permiso al autor original de poder seguir utilizando su creación.





Aunque en un principio todos "lo tiran de a loco", Kevin no se da por aludido, más por su padre que por otra cosa, pues él mismo vio cómo su progenitor murió en la miseria a causa de una creación robada años atrás.

No obstante el viaje de este artista comienza a tomar un giro siniestro cuando efectivamente, el símbolo del murciélago aparece en unos documentos confidenciales de Japón a los cuales inclusive, ni él mismo, podría haber tenido acceso de niño. Pero Kevin no tiene tiempo para relajarse pues pronto descubre que Billy Bat es algo más que sólo un personaje en una página de cómic. Constituye pues, la entrada a un mundo de crímenes, a una organización que, por supuesto, no tiene nada que ver con el noveno arte.



LADY GEORGIE

UN MANGA CLÁSICO

Por Adalisa Zárate

Todo buen fanático del manga conoce el nombre de **Yumiko Igarashi** gracias a *Candy Candy*, pero muchos ignoran que junto con ese gran éxito, también hizo otros mangas de igual calidad con historias tan fantásticas y románticas como la de Candice White. Una de ellas es justamente, *Lady Georgie*.





Georgie es una chica australiana que vive más o menos feliz con sus hermanos, Arthur y Abel, en el campo, no muy cerca de la ciudad. Aunque su madre es muy estricta con ella, Georgie no se siente triste, al contrario, disfruta de la vida día con día, y de todas las sorpresas que ésta le trae. Pero cuando los hermanos crecen y llegan a la adolescencia, comienzan a tener sentimientos por Georgie que no son precisamente fraternales por lo que Abel prefiere unirse a la marina para alejarse un poco de su hermana. Claro, que la cosa sería más sencilla si ambos le dijeran a Georgie la verdad: que ella es adoptada y su verdadera familia viene de Inglaterra. Eso hace que el hecho de que tanto Arthur como Abel quieran a Georgie de manera romántica esté bien, pero ninguno de los dos tiene el valor para decirle la verdad a la chica por lo que prefieren dejarla pensando que son familia. Pero cuando Georgie conoce a Lowell, un rico joven inglés que estaba de visita con su prometida, las cosas se complican terriblemente. Porque si bien Lowell está comprometido, Georgie se enamora perdidamente de él a primera vista, y él de ella porque reconoce el brazalete que la joven siempre lleva como el de una mujer en una pintura que vio en Inglaterra. Pero cuando la madre de Georgie descubre a ésta con Lowell, se vuelve loca de celos y le grita la verdad: que fue recogida de niña y que nunca fue su hija, corriéndola de la casa. Arthur escucha todo, y decide seguir a Georgie para protegerla porque una gran tormenta está azolando el lugar. Para Georgie es una suerte que la haya seguido ya que ella cae al río, y de no ser por Arthur, se hubiera ahogado. Para Arthur no es tan bueno, porque mientras cuida de la joven, se da cuenta de que aún si ahora sabe que es adoptada, ella siempre los verá a él y a Abel como sus hermanos, por lo que decide tratar de olvidarse de sus sentimientos por ella. Abel no es tan fácil de convencer, por lo que le revela a Georgie que la ama, dejándola en shock antes de poder contestarle, e incluso le presume a Arthur que él gano. Pero lo que Abel no sabe, es que Georgie no piensa en ninguno de los dos. Su único deseo es viajar a Inglaterra, no para encontrarse con Lowell, sino para descubrir la verdad de sus orígenes, y quiénes eran sus verdaderos padres.





Escrita por **Mann Izawa**, *Lady Georgie*, o *Georgie!* en su título original, es un manga shojo de lo más clásico pero a pesar de ello, y de que el primer capítulo fue publicado en 1982, ha logrado sobrepasar bastante bien el paso del tiempo. El romance de Georgie con Lowell, así como sus altibajos en la búsqueda de sus orígenes, cautivan al público actual tanto como al de su publicación original, al grado de que incluso ahora, a 26 años de su estreno en versión animada, el canal Animax de Cable sigue transmitiéndola, con un éxito moderado en los ratings.

Si te gustan los dramas históricos, *Lady Georgie* definitivamente es para ti. Si al mismo tiempo, recuedas con mucho cariño el drama ininterrumpido de *Candy Candy*, esta es una excelente muestra de que el arte de **Igarashi** se adapta a otras escritoras que también entiendan cómo hacer sufrir al lector junto a sus protagonistas, y les puedo asegurar que cuando lleguen al final, les será difícil mantener los ojos secos.



MANGA VS. ANIME
¿QUIÉN ES EL MEJOR?

Por Adalisa Zárate

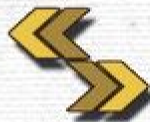
En Japón es normal cuando uno es fan de un manga el emocionarse cuando es anunciado que se le va a dar una adaptación animada. Tan normal que incluso es anunciado por los mismos mangakas, con ilustraciones especiales, para darle a los fanáticos una idea de qué esperar y asegurar buenos puntos de rating al momento del estreno. Pero en el resto del mundo, donde normalmente era un anime lo primero que se traduce, la pregunta que surge cada vez que hay un anime exitoso parece ser "¿Y cuándo sale el manga?".

Si bien ahora ya todo el mundo sabe que no todos los animes están basados en un manga, y que nos han tocado títulos cuyos mangas salen a raíz del éxito del anime mismo (Como *Neon Genesis Evangelion*, o *Vision of Escaflowne*, sólo para dar algunos ejemplos), cuando el gusto por el anime comenzó a extenderse alrededor del mundo, esto no era tan conocido. Y, debido al total desconocimiento del trabajo detrás de lograr que un anime saliera al aire en televisión, también circulaba una gran cantidad de información errónea sobre los mangas que absolutamente nadie había visto en nuestro país.

Por ejemplo, *Caballeros del Zodiaco*. Si bien todos notaron la gran diferencia de estilo entre algunos episodios de la Saga del Santuario, la parte principal de la pelea contra los dorados, y el final de la serie con Asgard y Poseidon, absolutamente nadie protestó o dijo que la calidad de la serie había bajado. Pero cuando los dibujos originales de **Masami Kurumada** comenzaron a circular, sí hubo muchos que protestaron amargamente porque definitivamente el trazo de Kurumada no se parece mucho a los altos y delgados bishonens que vimos en la televisión. *Ranma ½* sufrió de un efecto similar, aunque opuesto: los diseños de **Kumiko Takahashi** no se parecían a los de **Rumiko Takahashi**, y debido a que el manga fue conocido antes por los fanáticos que terminaron viendo el anime, no había duda de que la mejor artista era Rumiko, aún si Kumiko tampoco era mala. Simplemente, por ser la "segunda", era considerada como no tan buena.

Pero en ocasiones, tenemos verdaderas sorpresas. Regresando a *Neon Genesis Evangelion*, el manga comenzó a ser publicado cuando la serie ya había terminado; eso, por sí sólo, habría causado que muchos fans decidieran que el manga es sólo una pálida copia de la serie animada, pero gracias al trazo magistral de **Yoshiyuki Sadamoto** para algunos fans es la verdadera visión de lo que Gainax quería hacer con la historia (Sin importar que Gainax ha cambiado por lo menos tres veces de idea con respecto a lo que realmente quiere decir *Evangelion*). Pese a que el manga ha salido con una irregularidad impresionante, debido a la fama de la serie animada, y del mismo mangaka, los fanáticos perdonan todos los errores por su gran deseo de ver más de esta particular visión de su serie favorita, complementando todo lo que ya habían visto.

Por otro lado, en la línea de las sorpresas (y las verdaderas guerras campales) tenemos a *Fullmetal Alchemist*, cuyo anime fue la gran sorpresa de su momento, jalando fanáticos de todo el mundo, pero que debido a sus grandes diferencias con el manga original de **Hiromu Arakawa** logró que muchos fans se declararan fanáticos sólo del anime porque el manga era una "porquería", mientras que los fanáticos que empezaron leyendo el manga, declararon que el anime era una verdadera falta de respeto al manga, y que nadie en su sano juicio podría disfrutarla. Este pleito se vino a agravar con la llegada de *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, la nueva serie animada que sí sigue mucho más de cerca al manga, que terminó dividiendo aún más a los fanáticos, porque cada quien quiere que los demás reconozcan que lo que a ellos les gusta, es la versión verdaderamente superior.



NYAN KOI!

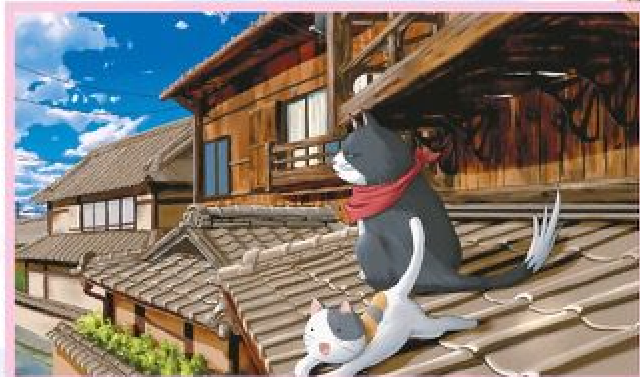
LA MALDICIÓN FELINA AHORA ANIMADA

Por Adalisa Zárate

Los gatos son, sin lugar a dudas, unos de los animales más complejos e incomprensibles del planeta. Les gusta estar con los seres humanos, les gusta que les demos de comer, que les hagamos caricias, que juguemos con ellos y por sobre todo que les pongamos atención. Pero al mismo tiempo son solitarios, volubles, no les gusta que se les moleste y hay de uno si se atreve a tocar a los antes mencionados bichos cuando ellos no quieren ser molestados.



Pero algo que sin lugar a dudas también es muy conocido de los felinos es que tienen una idea de posesión bastante curiosa, y que si una persona asegura odiar a los gatos con toda su alma, lo más probable es que el gato de la casa esté constantemente buscando su compañía y lo tenga adoptado como "su humano".



Eso es parte del problema que sufre Junpei Kosaka, un chico japonés que no sólo desprecia a los gatos, sino que además es violentamente alérgico a ellos al grado de que sólo ver uno es suficiente para que le salgan ronchas en todo el cuerpo. Para terminar de arruinarle la vida, su madre, su hermana, la chica que le gusta, y en general todo el mundo a su alrededor adora a los gatos de tal manera que no importa qué haga, siempre está rodeado de felinos, con el conocimiento de que si su alergia empeora, bien podría causarle la muerte.

Como si su vida no fuera completamente complicada ya, un día accidentalmente le rompe la cabeza a la estatua de una divinidad gatuna en un templo, el protector de los gatos de la ciudad, lo que hace que le caiga una maldición terrible: Si no cumple los deseos de 100 gatos, sin confesarle absolutamente a ningún ser humano que está maldito, será convertido en gato. Esta idea lo tiene aterrorizado, ya que si se vuelve un gato, y es alérgico a ellos, es una definitiva sentencia de muerte.

Para "ayudarlo" en su misión, el gato divino le da la habilidad de hablar con los gatos, cosa que la gata que vive en su casa, Nyamsus, aprovecha para llevarle a todos los gatos del vecindario para que le cuenten sus problemas que van desde 'una niña de la cuadra me tortura" (o sea, me abraza y me quiere dar de comer cuando yo no quiero), hasta "mi dueña no tiene novio porque actúa como hombre" (cosa que es bastante complicada, pero explíquenselo al gato, Josephine). Y por si eso de arreglar los problemas de los gatos no fuera suficiente problema, su nueva imagen de "amante de los animales" le ha atraído no a una sino a seis chicas que lo admiran y buscan el estar junto a él todo el tiempo.

LAS SIETE VIDAS DE UN GATO

Nyan Koi! es una curiosa mezcla de fantasía, harem, y comedia *slice of life*. Comienza directamente en la comedia, estableciendo el problema de Junpei y su gran alergia, así como la maldición y los grandes miedos que siente al respecto de la misma. Pero cuando apenas establece esto, y los problemas que podemos predecir entre Junpei y Kaede, la chica de la que él está enamorado, y que por supuesto adora a los gatos con locura aunque estos le huyen porque en su casa viven cuatro perros, introducen a Kanako, la amiga de la infancia de Junpei, quien por supuesto está enamorada de él, y luego a Nagi, Kotone y Akari, y antes que uno pueda darse cuenta, ya estamos en la típica situación de harem donde el protagonista tiene que decidirse entre dos chicas al tiempo que trata de evitar malentendidos con todas las demás.



Lo verdaderamente sorprendente es que en muy poco tiempo esta serie se ha vuelto un éxito inusitado en Japón, demostran-





do que incluso ahora cuando la gente busca más bien las historias seguras, algo diferente puede atrapar el gusto del público con algo de esfuerzo, cosa que se ve aún más claramente cuando vemos un poco más de la travesía de la historia para llegar a las televisiones del público nipón.

Nyan Koi! inició su vida de una manera bastante curiosa: como parte de los web comic gratuitos publicados para el público japonés por parte de Flex Comics en el 2007, como el debut en el mundo del manga de parte del dibujante **Seiji Fujiwara**. Esto posiblemente ayudó mucho a su distribución, ya que al no competir por espacio con grandes fenómenos como *Naruto* o *Bleach*, pudo comenzar a ganarse al público poco a poco para poder situarse en un buen lugar entre los fanáticos.

Toda vez que las páginas comenzaron a juntarse en suficientes capítulos para hacer un takubon, el fenómeno alcanzó dos grandes metas: la primera, que en el extranjero descubrieron la serie y comenzaron a seguirla con el mismo gusto que los fans japoneses. La segunda, mucho más importante, fue que el estudio AIC decidió que era una muy buena idea hacer una adaptación animada, de tan sólo 12 episodios, para no adelantarse demasiado con respecto a la historia del manga, y para ver qué tanto podían volver a regresar a los grandes éxitos de harem del pasado.

AIC, por su parte, decidió no dejar nada al azar, y encargó la dirección de la serie a **Keiichiro Kawaguchi**, quien ya tiene bajo su cinturón los éxitos de *Hayate the Combat Butler*, y *Zettai Karen Children*. Uniéndose a su equipo también tenemos a **Shinichi Inotsume** a cargo de los guiones, a **Manabu Miwa** y **Shigenobu Ookawa** en la música, a **Naoko Kosakabe** como directora de Arte, a **Yukie Sako** como directora de Animación, y a **Kazuaki Morita** en el diseño de personajes, que se acerca bastante a los dibujos originales de Fujiwara.

Mención aparte merece el reparto de doblaje, donde la que más brilla es **Atsuko Tanaka** en el papel de la felina Nyamsus y a quien recordamos con mucho cariño por su excelente interpretación de la mayor kusanagi en todas las versiones animadas de *Ghost in the Shell*. Sin embargo, no está sola, **Shintaro Asanuma** pone todo su corazón al darle la voz al sufrido Junpei, justo como lo hizo con Takeru en *Minami-Ke*, mientras que **Yuka Igushi,** quien le dio vida a Mako en *Bokurano*, nos hace encariñarnos de inmediato con la alegre Kaede.

Los doce episodios de *Nyan Koi!* pasaron por la televisión japonesa a gran velocidad, ya que la serie se estrenó en la primera semana de octubre del 2009, para finalizar en diciembre del mismo año, creando gran expectativa entre el público porque por supuesto, con cuatro takubones y sin un final en el manga, era lógico esperar que hubiera más historia. Pero demostrando la gran fe de AIC con su nuevo producto, en el mismo episodio 12 anunciaron que ya habían iniciado la producción de la segunda temporada, para que todos los televidentes japoneses pudieran seguir disfrutando de los problemas que el pobre Junpei sufre para poder librarse de su gatuna maldición.

Aún cuando el manga está siendo traducido y publicado por CMX en Estados Unidos, el anime todavía no tiene distribuidor oficial, aunque debido a sus pocos episodios y a su gran éxito en Japón además del más moderado fanatismo que se puede encontrar en foros de Internet podemos creer que pronto tendremos noticias de una distribución internacional.

Y por supuesto, esperar que Fujiwara sepa cuándo detenerse antes de que la historia se vuelva una colección de clichés.




anime
y manga
COLECCIÓN DE LUXE

> FAIRY TAIL

Por Yuto Kigai

Hablar de *Fairy Tail* conlleva a hablar sobre la fama que puede crear tener un cómic rodando en páginas de fans, ya que este manga, a pesar de ser publicado en Japón, gracias a los manga scans alcanzó mucha fama fuera de su país de origen, siendo actualmente uno de los mangas más populares que hay en el mercado.

Este título lleva casi cuatro años de publicación recopilándose en la nada despreciable cantidad de 18 tomos. Este cómic fue creado por **Hiro Mashima**, quien también creó *Rave Master* y que ha sido fuertemente comparado con **Eiichiro Oda**, ha ganado muchos fans alrededor del mundo, incluso antes de que se comenzara a transmitir el anime.

Después de mucho tiempo se anunció que habría una adaptación al anime, teniendo la participación de gente como **Shinji Ishihara** (*Aoi Kokuhaku, Ichi the Killer: Episode 0*), **Aoi Yamamoto** (*Fullmetal Alchemist: Brotherhood*) y **Junko Shimizu** (*Prince of Tennis, Junjô Romantica, Trinity Blood*), entre otros quienes realmente son nuevos talentos.

La música corrió a cargo de **Yasuharu Takanashi**, quien ha hecho los soundtracks de *Jigoku Shojo, Naruto Shippuden, Gantz*, entre otros trabajos más. Los openings *Snow Fairy* y *S.O.W. Sense of Wonder*, fueron interpretados por **FUNKIST** e **Idoling** respectivamente, mientras que los endings *Kanpeki gu~no ne* y *Tsuioku Merry-Go-Round* los interpretaron **Watarioukа Hashiri Tai** y **Onelifecrew**.

La trama nos transporta al reino Fiore, que tiene 17 millones de habitantes y al ser un mundo que depende de la magia, no es de extrañarse que sea de uso diario, por lo que mucha gente la ha tomado como un estilo de vida, por lo que si se es mago, uno debe de pertenecer a un gremio. En este mundo hay diversas asociaciones que cobran por cada trabajo que se realiza y de esta gran cantidad de agrupaciones, sobresale una de la cual se desprenden muchas leyendas. Su nombre es Fairy Tale.

Natsu y su mascota Happy han llegado a Haregon en busca de Salamander. El gato parece muy entusiasmado, pero Natsu viene algo cansado del viaje. Mientras tanto Lucy Heartfilia, quien también se encuentra en esa ciudad, está algo decepcionada debido a que sólo hay una tienda de magia. El vendedor le explica que en esta población no se vive de la magia porque es un puerto pesquero.

En esta ciudad sólo hay 10 magos, por lo que no es buen negocio en realidad. La muchacha cree que por lo mismo no tiene artículos novedosos, pero en cambio, el vendedor le ofrece varios artilugios, que claro, Lucy ya tiene. Sin embargo dentro de estos objetos ve una llave blanca a la que nombra "Doggy Blanca". Aunque este artículo no tiene mucho poder, ella lo quiere comprar, pero el precio es muy alto.

Lucy trata de seducir al sujeto para conseguir una rebaja pero no consigue más que bajar el 5% del costo real. Mientras camina en la calle ve que muchas chicas hacen alboroto. Dos jóvenes pasan y mencionan que ha llegado a la ciudad el mago Salamander, un mago que usa poderes que no venden en ninguna tienda.



Lucy se acerca y al ver a Salamander queda totalmente enamorada de él, pero al parecer el encanto se termina cuando Natsu y su gato llegan. Después de que las fans de Salamander golpean al pobre de Natsu, Lucy lo invita a comer, agradeciéndole el haber roto el hechizo de un anillo que el otro mago tenía. Salamander escapa invitando a todas las chicas a una fiesta que hará en su barco.

Más tarde, Lucy cuenta que el artefacto que estaba usando Salamander fue descontinuado hace tiempo y le da pena ver que un hombre se haga popular usando un objeto como ese. Natsu sólo se dedica a comer agradeciendo, mientras Lucy les cuenta a él y a Happy que ella está buscando entrar a algún gremio de magos para poder conseguir algunos trabajos. Su sueño más grande es entrar a Fairy Tail. Después de tener una charla con Natsu, la chica se entera de que ellos están buscando a un dragón celestial y pensaron que podría ser Salamander. Lucy piensa que no puede existir algo así en esta ciudad.

Lucy se va a un parque a descansar mientras ve una revista de magos (al parecer es una especie de tabloide que habla sobre chismes de los gremios). Después de leer sobre algunos problemas que ha causado Fairy Tail, piensa que sería fantástico entrar. De pronto aparece Salamander y le menciona que él forma parte del gremio y que si va a la fiesta, él podría informarle al director de ésta que ella está interesada en entrar. La chica, a pesar de no estar muy contenta de tratar con un tipo como él, acepta ir a la fiesta.

Ya en la noche la fiesta ha dado inicio. La rubia le dice claro al sujeto que no está interesada en andar con él. Salamander muestra entonces el verdadero objetivo de la fiesta y del porqué usa su anillo. Rapta a las jóvenes para después venderlas. Lucy tiene la intención de defenderse con las llaves mágicas pero el sujeto se las arrebata con magia. Las llaves van a dar al fondo del mar.

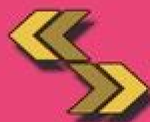
Cuando todo parece perdido, aparecen Natsu y Happy. El gato se lleva a la chica, pero caen en medio del mar. Lucy nada buscando las llaves y cuando las encuentra, usa una para invocar al espíritu estelar del mar. Frente a ella aparece una sirena algo engreída. La joven le pide que derribe el barco y el espíritu lo hace, pero de una forma algo brusca. Lucy se enoja con el espíritu, quien le pide no la moleste por una semana, ya que se encontrará con su novio en este tiempo. Ya en superficie, Natsu le reclama a Salamander por estar diciendo que pertenece a Fairy Tail. Entonces uno se entera de que Natsu pertenece a este gremio y que nunca lo había visto. Salamander es llamado entonces por uno de sus compañeros como Boro. Happy le explica a Lucy que Boro pertenecía a otro gremio pero fue expulsado.

Boro ataca a Natsu con una bola de fuego, la cual se traga. El gato vuelve a explicarle a la chica que el muchacho usa una técnica que le permite a los pulmones disolver el fuego para después atacar con él y Natsu así lo hace, derrotando a Boro. Los compañeros de éste se dan cuenta de que Natsu es el verdadero Salamander.

La milicia llega al lugar que ha quedado completamente destrozado. Natsu le dice a Lucy que lo acompañe, ya que ella quiere entrar a Fairy Tail.
Fairy Tail cuenta con todos los eleméntenos para ser un verdadero hit de la animación comercial. Es el clásico shonen que tiene a un protagonista que come todo lo que puede, a una sensual guerrera o compañera y claro, no podía faltar la mascota. No está por demás mencionar las peleas espectaculares, las cuales están a la orden del día en este tipo de títulos.

En cuanto a la producción en sí, éste cuenta con diseños de personajes bastante atractivos, los cuales me recuerdan demasiado a *One Piece*, esto es debido a que Hiro Mashima ha trabajado con Eiichiro Oda en varias ocasiones y se nota que tiene demasiada influencia de éste. Incluso en varias ilustraciones uno podría jurar que es un trabajo de Oda y no de Mashima. Sin embargo, la serie dista de ser una copia de *One Piece* y mantiene un buen ritmo. En definitiva, una serie para pasar el rato.





bojografía

Takehito Inoue

Por Aurea D. Freniere

Hasta 1995 el basquetbol era sin lugar a dudas, un deporte exótico en Japón. Una afición norteamericana que estaba lejos de captar la atención del público Nipón. Sin embargo como sucedió con *Súper Campeones*, *Slam Dunk* cambió todo el panorama, catapultando a este deporte como uno de los más jugados a nivel nacional.

El culpable de toda esta euforia basquetbolística es el autor **Takehito Inoue**, quien actualmente ha regresado a la escena del manga (por lo menos internacional) con el aclamadísimo manga de *Vagabond*. No obstante, retrocedamos un poco en el tiempo para descubrir el origen, de quien es ya, un pilar en el género del manga deportivo.

LA HISTORIA

Inoue nació en la provincia de Kagoshima (Okuchi) el 12 de enero de 1967. Aunque el mismo autor admite no haber tenido ninguna preparación formal para convertirse en mangaka, esto no le evitó encontrar trabajo como asistente para **Tsukasa Hojo**, creador de la popular serie *City Hunter*.

Finalmente en 1988 comenzó a dar sus primeros pasos en solitario con la revista *Purple Kaede* (Kaede Púrpura) para luego tener su primer compilatorio con *Chamaelon Jail* (Cárcel Camaleónica). Sin embargo el éxito no le llegó hasta que comenzó a trabajar en *Slam Dunk*, un proyecto bastante dudoso, al que sus editores no auguraban mucho éxito dada la baja popularidad que este deporte tenía en Japón.

Tal como sucediera con el protagonista de *Slam Dunk*, Haniamichi Sakuragi, Inoue basó su manga es sus propias experiencias cuando era adolescente y asistía al club de basquetbol (al cual por cierto entró tan sólo por ser popular con las chicas...). No es de extrañarse entonces que sin importar si te guste este título o no, sea palpable la clase de 'ambiente' que se vive en ese tipo de deporte.

Por lo tanto fue obvio que *Slam Dunk* se convirtiera en un éxito a nivel nacional, esparciendo la "basquetbol-manía" por todo el país. Aunque aún no ha llegado a un nivel tal, como el que se vivió como *Súper Campeones*, Inoue logró por lo menos que su hobby fuera el cimiento para la creación de una beca deportiva. Eso sin mencionar que también logró que el canal deportivo de ESPN le patrocinara un manga (*Buzz Beater*) basado en el mismo tema, donde esta vez el equipo protagonista no peleaba contra otra escuela, sino contra otros equipos de origen extraterrestre por un lugar en la liga intergaláctica.

Aunque no tuvo tanto éxito como se esperaba, el manga logró reafirmar la popularidad de este autor, lo que lo llevó a explorar temas más alejados de los conocidos, adentrándose en el género serio de los samuráis.

Vagabond debutó en 1998, como un recuento moderno de las andanzas de la juventud de Miyamoto Musashi –éstas a su vez basadas en la novela de **Eiji Yoshikawa**, *Musashi*.

A pesar de que muchos fans estuvieron sorprendidos por el cambio, *Vagabond* ganó un premio de Kodansha, al mejor manga del 2000 y un premio Ozamu Tezuka dos años más tarde. En definitiva, si a ti no te gustó el título de *Slam Dunk*, te recomendamos ampliamente éste, que además de ofrecer entretenimiento (como todo manga debe hacerlo) es también una buena oportunidad para aprender un poco sobre una figura legendaria de aquella nación.

Actualmente, y mientras *Vagabond* continúa con su serialización, Inoue se ha dado a la tarea de regresar al género que conoce, con el título real, que esta vez se enfoca en basquetbol para minusválidos.

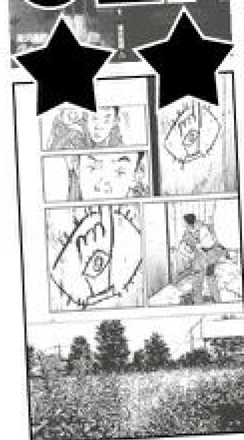


EN GUSTOS SE ROMPEN GÉNEROS

¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista, diciendo que ésta es la última Coca-Cola del desierto, y cuando lo compran las dejan con cara de What?! ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos.
Así que, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos esta sección con las opiniones variadas del staff.

20TH CENTURY BOYS















Cuando Kenji era un niño, él y sus amigos jugaban en un parque baldío, haciendo fuertes y creando historias en las que ellos eran los héroes y salvaban al mundo de extraterrestres, todo bajo la bandera de su signo secreto. Pero el tiempo pasó, y ellos crecieron, abandonando esos sueños infantiles, y para 1997 Kenji estaba trabajando en la tienda de víveres de su familia, tratando de mantener a Hana, la hija de su hermana mayor desaparecida, y sus viejos sueños de salvar al mundo o ser un cantante de rock estaban en el olvido. Pero cuando recibe una carta de Donkey, uno de los chicos de aquel verano de su infancia recordándole el viejo símbolo, Kenji se ve sumido en una terrible conspiración del culto de "Amigo", un hombre carismático que desea acabar con la humanidad… usando exactamente los mismos planes que Kenji ideó cuando sólo tenía 10 años.

De parte del mangaka **Naoki Urusawa**, esta es una excelente historia que a pesar de durar más de 21 volúmenes (y tener una segunda parte, *21th Century Boys*, que concluye la historia en tres volúmenes), bien se puede leer en una semana de lo emocionante que es. Además, la película live action también es un gran clásico.

Promedio: ★★★★★

Aurea: Bueno, pues esta sí que la recomiendo. Desde el dibujo hasta el argumento, *20th Century boys* es algo que definitivamente debe leerse y ¿por qué no? También comprarla. No diré mucho al respecto del argumento, así que sólo agregaré que si *Monster* te gustó, ésta te va a encantar. Ampliamente recomendable.



Carlos Salto: Tomando el nombre de una canción de **T. Rex**, el autor **Naoki Urasawa** hizo un cómic que llegó a tener 22 tomos y bastantes premios. No es para menos, este manga tiene una calidad visual notable así como una historia bien trabajada, tal como nos tiene acostumbrados. La narración gráfica es bastante buena y uno pasa las páginas de forma rápida queriendo cada vez más. Es un título que tendría en mi colección personal.



Euridice Lozano: Probablemente no sea por su estilo de dibujo, pero sí por la complejidad de su guión; *20th Century Boys*, escrita y dibujada por **Naoki Urasawa** nos cuenta la historia de unos amigos que desde que eran niños jugaban a que tenían una base secreta, cosa que los viene a afectar mucho como adultos. Dejando muy de lado el estilo de dibujo, esta es una historia muy completa, con una enorme dosis de misterio, personajes bien trabajados que nos hacen mantenernos a la expectativa y en la constante intriga. La historia nos involucra de tal manera que nos hace parte de ella casi como un personaje más, es definitivamente 100% recomendable.



Adalisa: Naoki Urasawa es un genio, y cada una de sus obras me convence más de eso. *Monster* es terrorífica, *Pluto* te hace pensar, y *Pinnaple Army* te pega directo en el corazón, pero *20th Century Boys* hace mucho más que eso. Al juntar la historia no en una, sino en tres eras diferentes de la vida de Kenji (1969, cuando él y sus amigos hacen su plan, 1997, cuando descubre a "Amigo" y después del 2000, donde no se imaginan lo que pasa), mantiene el misterio constante, y no puedes evitar seguir pasando las páginas para saber ¿qué sigue? Definitivamente es un manga que necesitas tener en tu colección porque no hay forma de encontrarle un "pero". Para todos aquellos que digan que el manga ya no tiene historias complejas, bien podemos usarlo para callarlos.



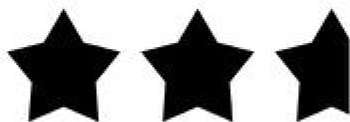


PLANT DOLLS



También conocida como Dolls, esta es una colección de historias cortas de la mangaka **Yumiko Kawahara** que giran alrededor de la obsesión y sus consecuencias. En las historias de Kawahara, las Muñecas Planta son una especie muy particular de muñecas que aparentan tener vida. Son increíblemente caras, y cada una de ellas es única. Pero el principal problema de estas lindas muñecas es que sólo pueden ser alimentadas con leche y galletitas, porque si comen cualquier otra cosa, corren el riesgo de 'madurar' y traer muchos problemas para sus dueños. Esto definitivamente no detiene al dueño de la tienda donde los modelos de Muñecas pueden ser comprados, quien parece sentir un gran placer al enseñar duras lecciones a sus clientes.

Promedio:













Aurea: Fue muy lindo ver un dibujo ochentero en este manga, sin embargo la historia no fue para nada sólida. A pesar de que te presenta una premisa interesante con estas muñecas que realmente son algo más que sólo juguetes, al final no logra concretar y concluye por lo general todas sus historias de una manera común que de plano no te atrapa para seguir leyendo más. Definitivamente esta historia es un gran fiasco. Le doy una estrella, y sólo por que ando nostálgica por el tipo del dibujo.







Carlos Salto: Tenía un buen rato que no leía un shojo de este estilo. Tiene un arte bastante refinado y detallista, con personajes afinados y fondos bien realizados, siguiendo el estilo del shojo clásico de los 80's. Las historias se desarrollan de una manera pausada sin caer en lo lento, y aunado a la narración gráfica, se pasa rápido el tiempo, haciendo que el manga cumpla bien con su cometido para los lectores.

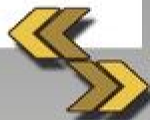


Euridice Lozano: *Plant Dolls* es un manga que a primera vista puede recordarnos mucho a *Pet Shop Horrors*, sin embargo tiene sus diferencias como por ejemplo que en algunas ocasiones los finales son felices o por lo menos no terminan en tragedia; el dibujo es muy estilo ochentas, noventas, sin embargo aún con las similitudes, *Plant Dolls* te atrapa desde la primer página y cuando menos te das cuenta ya buscas más y más.



Adalisa: Uno tiene que admitir que el estilo *Twilight Zone* definitivamente funciona con el manga shojo, ya que es bastante común encontrar este tipo de historias que, encima de todo, logran mantenerse de alguna manera originales. El único problema que *Plant Dolls* tiene es que, a diferencia de *Twilight Zone* que siempre iba por el final más cruel e irónico que uno podía imaginar, aquí por el contrario el mangaka prefirió irse por el final humorístico o en ocasiones un final feliz lo que no funciona muy bien con el formato y hace que las historias sólo sirvan para pasar el rato, pero sin realmente crear mucha expectativa por el destino de los personajes. Dos estrellas porque en realidad no es tan mala, sólo que podría ser mucho mejor.





TIPS DESDE JAPON

¿MANGA EN GRUPO O EN SOLITARIO? 1ERA PARTE

Por Aurea D. Freniere

Seguramente te pasó una vez por la cabeza hacer tu propio manga ¿verdad? No obstante entre todas las decisiones que tienes que tomar (entre historias, personajes, tipo de impresión, etc.) hay una que parece imposible y ésta es decidir si vas a trabajar en equipo o en solitario. Esto no es en absoluto raro. Al final de cuentas el manga predica ser un trabajo de autor (es decir muy diferente a la mayoría del cómic norteamericano que trabaja por franquicia, contratando a artistas ocasionales para que sigan satisfaciendo la demanda), lo que supuestamente lo hace único como arte secuencial, y eso es al cabo lo que tú deseas ¿cierto?

Sin embargo el camino hacia el éxito deseado (tanto para ti como para los mangakas que tanto admiras) se basó justo en la pregunta que planteamos arriba, porque en absoluto es fácil hacer un manga –incluso uno de franquicia-, y es por eso que repasaremos las ventajas y las desventajas que esto conlleva.

VENTAJAS:

En solitario: Sin lugar a dudas trabajar solo da la gran ventaja de tener control en todo lo que haces. Desde la historia, el dibujo (incluyendo color, etcétera), hasta el tipo de impresión que deseas, estaría completamente en tus manos. Es decir, a menos que seas parte de un grupo editorial y el jefe de la misma te esté indicando con un contexto mercadológico, hacia dónde debes llevar tu historia, toda la responsabilidad caería en tus hombros.

En el caso de los magakas profesionales, el 'manga de autor' (o bien, el manga en solitario) les concedió de cierta manera una ventaja creativa inmensurable, en la que ellos podían hacer lo que quisieran con su historia, siendo su única preocupación la respuesta de los lectores hacia el cambio de argumento. Un ejemplo a esto son los autores **Katsuhiro Otomo**, **Mikimoto** y **Miyazaki**, quienes han elevado el 'manga de autor' a otro nivel, pues en definitiva sus argumentos –tanto como su dibujo- no encajan en las tendencias comerciales que luego pueden ser un poco molestas dentro de la industria japonesa del manga.

En grupo: Esta opción es ideal para las personas que 'cojean de un pie'. Es decir, si no eres bueno escribiendo historias ¿para qué complicarte la vida? Lo único que tienes que hacer es conseguirte un escritor ¡y listo! Y si por el contrario, no sabes dibujar, lo único que tienes que hacer es aplicar la solución a la inversa. Esto definitivamente te quita la presión de muchas cosas, en las que puedes enfocarte en una sola, consiguiendo un desempeño al 100% en cuanto a su área se refiere.

Aunque externos a esta solución, consideran la misma una vergüenza, es verdad que no todos podemos ser hombres orquesta, y es mejor si uno acepta sus puntos débiles y se comete a una sola cosa. Un excelente ejemplo a este apartado son **Obata** y **Ohba**, creadores de la aclamada serie de *Death Note*.

Obata ya en un par de ocasiones mencionó que no podía escribir ni aunque le pagaran. Sin embargo no vemos que se amilane, pues antes que hacer el ridículo con historias que no le llevarían a nada, decidió hacer mancuerna con un buen escritor. Los resultados hablan por sí mismos. *Death Note* no sólo es un manga con un excelente argumento, sino también posee un dibujo espectacular que simplemente no puedes pasar por alto.

Por supuesto hay también desventajas para cada lado de la moneda, pero como ya se me terminó el espacio, los analizaremos en la segunda parte de este artículo. ¡Hasta la próxima!





ESTE AÑO
EN LA HISTORIA DEL MANGA...
1953

Por Eurídice M. Lozano A.

En 1953 **Osamu Tezuka** sigue poniendo en marcha sus ideas mientras se muda de lugar de trabajo a un edificio ubicado en Tokio llamado Tokiwaso, al que también se van integrando nuevos autores que siguen muy de cerca el tipo de narrativa y dibujo empleado por Tezuka, dejando de lado a otros autores con un grafismo muy diferente, mucho más simple, menos atractivo a la vista e historias más cotidianas que terminan apartándose de esta nueva generación de mangakas, que sin embargo logran conseguir que sus obras sean animadas y convertirse en clásicos; por otra parte, los mangakas que surgieron en el Tokiwaso obtuvieron tanta importancia dentro de la historia, que en 1996 se les dedicó una película llamada *Tokiwaso no Seishun*.

En enero de 1953 que Tezuka publica por primera vez, y de mano de la editorial Kôdansha, *Ribbon no Kishi*, historia que obtendría una enorme cantidad de seguidores como en España bajo el nombre de *Chopy y la Princesa*, *Princess Knight* en Estados Unidos y en México *La Princesa Caballero*. Considerada como el primer manga y anime Sojo, *Ribbon no Kishi* nos cuenta la historia de la princesa Zafiro, que por travesura de un ángel recibe dos corazones, uno masculino y uno femenino que para enmendar su error es enviado a la tierra a recuperar un corazón bajo la forma de un duendecito al que conocemos como Cachito. Sin embargo las cosas no se ponen nada fácil ya que el padre de Zafiro, el rey de Valle Plateado tiene que fingir que Zafiro es niño, porque según las leyes, una mujer no puede heredar el trono y en tal caso algún otro noble tendrá derecho al trono; por suerte para ayudarla a vencer a los enemigos del reino tiene a Cachito, a Ópalo, su fiel caballo y a Franz, príncipe del reino vecino de Valle Dorado del que Zafiro está enamorada y que después de tantos problemas logran casarse.



Otro manga, emblema de la época y que se publicó también durante este año es *Janjuro Taipei*, mejor conocida por nosotros como *Kimba el León Blanco*, un manga shônen publicada originalmente por la editorial Shôgakukan, donde alejándose un poco de hasta lo entonces



conocido, Tezuka elije como protagonista a un león blanco en vez de a un chico adolescente que pelea por algún objetivo en particular. Aquí nos muestra la historia de Kimba, un pequeño león blanco hijo del rey león Caesar y una leona de nombre Snowene que tienen que enfrentar la invasión del hombre a sus tierras, y en su afán de buscar un territorio libre para todos, Caesar comete el error de liberar también a los animales que los nuevos invasores han llevado como ganado. Los humanos creyéndolo amenaza llaman a un cazador de nombre Viper Snakely para eliminarlo y tendiéndole una trampa lo asesinan y capturan a Snowene llevándosela para ser vendida a un zoológico; sin embargo en el barco nace Kimba y en ese tiempo su madre le enseña todos los ideales en los que su padre creía; en el viaje el barco se hunde a causa de una tormenta y Kimba alentado por su madre huye, y al llegar a tierra se jura ser un buen rey e intentar conseguir armonía entre humanos y animales.

A pesar de la época tan difícil que Japón cruzó después de la guerra, la intención de muchos mangakas era levantar el ánimo de la nación, pero Tezuka innovaba en historias con temáticas fuertes como la muerte y las guerras, acompañadas de un dibujo de apariencia inocente e infantil, pero que sin embargo tenían un contenido mucho más profundo, como el fomentar la paz, el entendimiento, el apoyo e igualdad entre naciones, e incluso con la propia naturaleza. Y bueno, como el espacio se me termina, sólo me queda comentar como dato extra, que en este año nació un mangaka al que muchos admiramos, quizás no por su estilo de dibujo, pero sí por ser el creador de una de las historias más representativas para muchos en todo el mundo; **Masami Kurumada**.

UNA DÉCADA DE ANIME 2000-2009
DIEZ AÑOS DE ¿INNOVACIÓN?

Por Adalisa Zárate



Cuando empezó el nuevo milenio vimos una serie de animes bastante curiosos, que a la fecha siguen siendo mencionados por fanáticos como series verdaderamente innovadoras. *Boogiepop Phantom, Candidate for Goddess, Gate Keepers, Ojamajo Doremi, Hamtaro*, y *Saiyuki* eran estrenadas en Japón junto con *Love Hina, Gravitation*, y nada menos que *Inuyasha*. Todo parecía indicar que teníamos un principio de década espectacular, que siguió en el 2001 con *Prince of Tennis, Hikaru no Go, X, Shaman King, Super GALS, Pretear, Fruits Basket*, y por supuesto, *Hellsing*. El 2002, entre otras, nos dio maravillas como *Saikano, Chobits, .hack//Sign, Fullmetal Panic, Azumanga Daioh, Witch Hunter Robin*, y el surgimiento de nada menos que el éxito definitivo de la década, *Naruto*.

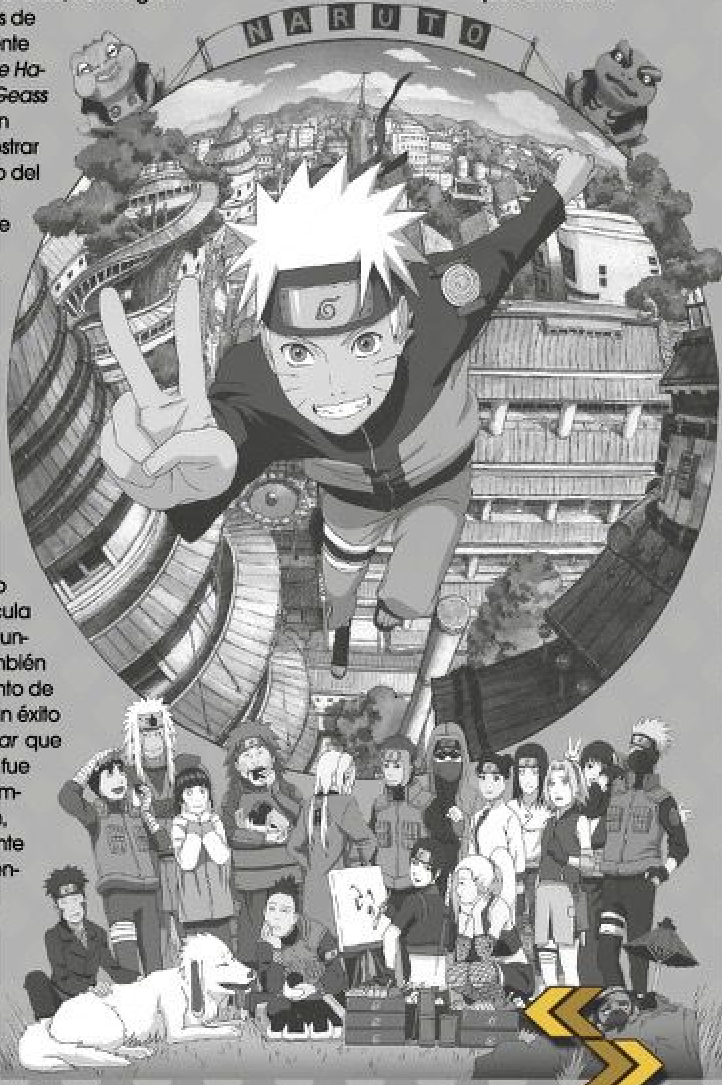
Sin embargo, para el 2003 comenzamos a ver una pequeña desviación. Si bien muchas más series eran producidas, como *Kaleido Star, D.N.Angel, Detective Loki, Wolf's Rain, Gungrave, Gunslinger Girl, Planetees*, y *Chrono Crusade*, además de *Fullmetal Alchemist* y la nueva versión animada de *Mermaid Forest*, cada vez menos series parecían lograr mantenerse en el gusto de la gente, y muchas fans parecían más bien estar esperando a ver qué sería lo más nuevo en lugar de querer mantener esa serie que veían en el aire.

Justamente en el 2004, la tendencia se volvió un poco más preocupante. El estreno del año que todos recordamos es, por supuesto, *Bleach*, que junto con *Naruto* comenzó a competir por la atención mundial de inmediato. Pero aún si *Gantz, Rozen MAiden, School Rumble* y *Samurai Champloo* hicieron su aparición, lo que realmente parecía comenzar a traerle público a los estudios eran los remakes y los regresos, como *Mobile Suit Gundam SEED* y todas sus variables, y por supuesto, el regreso triunfal de *Saint Seiya* con el capítulo de Hades. En el 2005, la cosa empeoró. Aún si vimos series verdaderamente magníficas como *Mushishi, Hell Girl, Paradise Kiss, Speed Grapher, Eureka Seven* y *Elfen Lied*, la atención de muchos estaba centrada en el regreso de **CLAMP** a sus personajes de *Card Captor Sakura* con *Tsubasa: Reservoir Chronicle* y las series que habían logrado mantenerse a lo largo del resto de la década. El 2006 fue un gran paso para evitar caer en la tendencia, y los creadores japoneses parecieron volver a ponerse las pilas para hacer nuevas historias. *Ouran High School Host Club*, con su gran parodia de los animes de harem, la increíblemente original *Melancolía de Haruhi Suzumiya, Code Geass* y *Death Note* parecían estar listas para demostrar que no todo lo clásico del anime eran remakes, junto con *Reborn!*, que si bien tuvo un inicio lento, actualmente es contada junto con *Naruto* y *Bleach* como gran éxito del anime.

Los estrenos del 2007, sin embargo, fueron completamente eclipsados por el regreso triunfal de *Neon Genesis Evangelion* al formato animado, con la película *You Are (Not) Alone*, aunque por otro lado, también pudimos ver el aumento de series moe, con el gran éxito alrededor de *Lucky Star* que durante un largo año fue aparentemente la campeona de la televisión, aunque al año siguiente *Toradora!* pareció intentar ganar terreno.

El 2008 siguió siendo un año de regresos cuando tras años de espera, *Macross* regresó a la televisión con *Macross Frontier*, que dejó a todos los fanáticos sin habla, mientras que otras series que ya habían probado suerte como *Kyo Kara Maoh!, Sayonara Zetsubo-sensei*, y *Code Geass* mostraban que no por ser nuevas, no podían tener más temporadas. Así mismo, y siguiendo la misma tendencia que el resto del mundo, los vampiros demostraron que podían ser héroes, en *Vampire Knight* y su secuela, *Vampire Knight Guilty*.

Todo esto nos llevó al 2009, donde no sólo regresó *Fullmetal Alchemist* con nada menos que *Fullmetal Al-*



chemist: Brotherhood, sino que nuevas series nos dejaron boquiabiertos como *Shangri-La*, *Tokyo Magnitude 8.0*, *Hayate no Gotoku*, *Pandora Hearts*, *Basquach*, *Hetalia Axis Powers*, *Fairy Tail*, *K-on!*, y el regreso de *InuYasha* para una última batalla contra Nakagu, cerrando el año con broche de oro.

Pero todo esto ¿a dónde nos lleva? ¿Qué podemos decir de esta década del anime? Los noventa nos trajeron un boom mundial que levantó nuevas empresas dedicadas a traducir y distribuir anime, movimientos de fans en México (y sí, revistas como *Conexión Manga*), que empezaron siendo un grupo pequeño en convenciones para ser la mayoría en las convenciones actuales. Pero a comparación de series épicas y legendarias como *Sailor Moon*, *Neon Genesis Evangelion*, *Vision of Escaflowne*, *Fushigi Yuugi*, *Las Guerreras Mágicas*, *Ranma ½*, *Slayers*, *Revolutionary Girl Utena* y *Cowboy Bebop*, parece que no muchas de las series de la nueva década han logrado pasar bien el transcurrir del tiempo. Sí, podemos citar muchas series que aparecieron en la década que acaba de terminar, pero en diez años más ¿recordaremos a *Precure* o a *Doremi* de la misma forma que ahora recordamos a *Sailor Moon*? No hay manera de contestar eso sin tener una máquina del tiempo, pero viendo cómo series año tras año simplemente desaparecen del gusto de la gente a pesar de ser la novena maravilla durante el tiempo en que están siendo transmitidas, es normal que pensemos que no va a ser así.



Definitivamente los dos grandes éxitos de la década son *Naruto* y *Bleach*, seguidos de *Inu Yasha*, porque nadie puede negar que **Rumiko Takahashi** sigue siendo una de las reinas del manga, *Fullmetal Alchemist* y *Tsubasa Chronicle Reservioir* (junto con *xxxHolic*). Tendencias individuales como el avance del moe, los chibi en todas las escenas, y sí, una fuerte cantidad de fanservice para chavas que permea incluso las series shonen, son parte de la influencia que podemos esperar que siga adelante por lo menos en los primeros años de la nueva década, pero viendo en general cómo el público se mueve de una historia a otra, y cómo la mayoría de las nuevas series no pasan de los 24 episodios excepto en circunstancias muy especiales, uno puede comenzar a preocuparse por la falta de permanencia que esta década nos ha dado.

Por supuesto, también podemos ver cómo las cosas siguen un ciclo. *Dragon Ball* y *Saint Seiya* fueron los grandes éxitos de la década de los ochenta que siguieron en las televisoras y los corazones de sus fanáticos mucho después de que la década y las mismas series terminaran, al grado de que fueron resucitadas a finales de esta nueva década. Los noventa nos dieron *Neon Genesis Evangelion*, y *Card Captor Sakura*, y ambas regresaron de manera espectacular en esta década, mientras que *One Piece*, demostró poder pasar el milenio y sostenerse frente a los nuevos éxitos. *Naruto* ha cumplido sus diez años sin mucho esfuerzo, y *Bleach* la sigue muy de cerca, por lo que su permanencia está asegurada. ¿Pero qué hay del resto de las series? ¿Veremos un remake de *Azumanga Daioh* en el 2016? ¿O tal vez una nueva versión de *Fullmetal Alchemist*? ¿Una nueva película de *Revolutionary Girl Utena*? Sólo el tiempo lo dirá.

Por Aurea D. Freniere

NADA ME GUSTA



Un día que estaba en un chat, noté algo que me llamó la atención. Una frase escrita en español que me puso los pelos de punta de sólo notar la gramática con la que estaba escrita. Luego de indagar un poco –y de platicar con la propietaria de la cuenta- aprendí que la espantosa frase en español, pertenecía a *Bleach* y que designaba a un grupo de personajes llamado Los Arrancar.

La frase decía "Los Arrancar begin to fight, with their leader Cero Espada" (o lo que es lo mismo "Los Arrancar comienzan a pelear, con su líder Cero Espada"). Naturalmente con tal frase no pude evitar el asumir que mi compañera de foro estaba tratando de elaborar una frase en español, y es por ello que pregunté qué era lo que quería decir en realidad –en español- para ver si podía ayudarla a decirlo correctamente. Para no hacerles el cuento largo, mi pregunta terminó en una discusión álgida con varios miembros del foro en el que además de salir como una completa exagerada (por aquello del énfasis sobre el español), se me indicó vehementemente que no sabía de lo que estaba hablando, porque aparentemente **Tito Kube** sabe más de español que la Real Academia de la Lengua Española y yo.

Y déjenme aclararles algo: no es que esté en contra de la incursión de palabras extranjeras dentro del cómic nipón, lo que me impresiona es la terquedad de los fans por defender algo indefendible, especialmente frente a una persona que conoce el idioma. Mucho más cuando les explicas que Cero Espada no significa de manera tácita 'La espada más poderosa', sino todo lo contrario –digo, el cero como número no tiene valor para los hablantes del español y aclaro esto porque en inglés el cero, aunque también comparte la misma valía numérica, también significa el origen de todo. El epicentro de todo.-

Pero no me extraña. Los japoneses tienen por costumbre la inclusión de muchas palabras extranjeras y como muestra basta un botón: tan sólo hay que ver cómo han masacrado el inglés, incluyéndolo en todas y cada una de sus canciones, así como parte de sus mangas, teniendo esta lengua un lugar preferencial cuando los mangakas nombran a sus personajes.

Light Yagami me viene a la mente, quien a pesar de llevar una palabra inglesa de nombre de pila (que significa luz), los fans han armado peleas épicas al rededor del mismo gracias a que éste, al ser pronunciado por un japonés, termina siendo 'Raito", porque recordemos que los japoneses no pueden pronunciar la 'L' y todas las 'L' las pronuncian como 'R', además que dicen todo partiéndolo en vocales, lo que hace que the Light –'Lait' – termine siendo pronunciando como 'Ra-i-to' –siendo la última 'O', agregada después de la 'T' porque los japoneses simplemente no pueden decir consonantes sin que estén acompañadas por una vocal. Sin embargo, incluso con la evidencia apabullante, las fans siguen queriendo descabezar a sus compatriotas de afición, cada vez que pronuncian "correctamente" al nombre.

Otro ejemplo que me viene a la mente es el manga de *Fake* del cual no dejo de preguntarme ¿por qué demonios se llama así? Digo, "fake" en inglés significa "falso" y que independientemente de lo que le hubiera pasado a la autora por la cabeza en el momento de nombrar su manga, simplemente creo que da un mensaje mixto de lo que contiene el mismo.

Al final, cada quien puede hacer lo que desee hacer, pero al salirme del foro no pude dejar de preguntarme la falta de criterio de los fans. Muy bien que te guste algo, pero no por ello significa que las fuentes originales, sean las confiables. Es como si me llamase conocedora de mitología griega y pusiera a Caballeros del Zodiaco como mi fuente principal de información... Nada más ¡Imagínense!

HETALIA: AXIS POWERS



Hidekazu Himaruya creó un webcomic en el 2003 que tocaba un tema algo escabroso y lo presentaba como comedia: tomando como marco de referencia la Segunda Guerra Mundial, decidió poner como protagonistas a las personificaciones antropomórficas de los países, particularmente poniendo como protagonistas a Alemania (que misteriosamente no es Nazi), a Japón, un duro trabajador dedicado a su cultura, y a Italia quien es enérgico pero cobarde. En el 2009, a seis años de que se creó la serie, Studio Deen comenzó la animación, que a la fecha lleva 52 episodios de sólo 15 minutos, y es un éxito internacional pero ¿realmente es tan bueno? ¿O es uno de esos éxitos inexplicables?

Promedio: ✕✕

Aurea D'Nabe: Bueno, esto no lo puedo describir más que como un gasto innecesario de papel. Jamás en mi vida había visto algo tan idiota proveniente de Japón. Ni siquiera los chistes a costa de los pobres países están bien hechos y mucho menos la investigación sobre los mismos (empezando porque el imperio romano no podría haberse llevado a Italia a otro lado mientras 'crecía', puesto que Italia no existió como país hasta muchos siglos más tarde –antes era simplemente un conglomerado de ducados y de reinos-, eso sin mencionar que el imperio romano se fraccionó como tal en los veinte). A esto le doy cinco taches. Y le daría más pero no más me dejan darle cinco. Ahora necesito cloro mental. Y yo pensaba que el peor castigo televisivo era ver una novela del canal dos.

✕✕✕✕✕

Euridice Lozano: De una manera muy particular se nos cuentan los sucesos de la Primera y Segunda Guerra Mundial a modo de sátira y comedia representando a cada personaje con detalles y clichés de cada país haciéndolos interactuar y transformar en ocasiones todos esos sucesos históricos, políticos y militares a situaciones románticas. En lo personal y a riesgo de que me odien, la verdad no me gusta *Hetalia* para nada, me parece tonta, demasiado simplista, sus clichés me son indiferentes y en todos los capítulos que vi no me despertaron ni la menor emoción. Sin embargo cada uno tiene sus gustos así que si son fans a morir de *Hetalia* aún tienen seguramente mucho qué disfrutar. Dos estrellas.

☆☆

Carlos Salto: Pues en esta ocasión me encontré con un producto que desde la primicia que me dieron, no me atrajo en lo más mínimo. Tal vez no sea mi género, aunque más bien siento que le hace falta algo más que sólo una colección de bishonens que actúan como estereotipos anticuados para que enganche al espectador. La verdad no creo que sea una buena opción para alguien que busca algo nuevo y diferente. Cero estrellas.

Adalisa: Esta es una serie polémica que tiende a polarizar mucho las opiniones del público y después de ver varios episodios puedo ver por qué. Por un lado, no le vamos a negar su punto de creatividad al poner a los países como individuos antropomórficos, ni su gran valor dentro del género de manga ya que comenzó como un webcomic gratuito, sin ningún apoyo de editoriales establecidas, y actualmente es un fenómeno a nivel mundial. Pero por el otro, pasando de los diseños de personajes que en ocasiones no reflejan en lo más mínimo al país en cuestión (no, en serio ¿por qué Egipto es blanco?), los chistes son sosos, históricamente incorrectos, y a momentos, verdaderamente ofensivos. Pero creo que su peor pecado es que no pasa de 'medianamente gracioso' o 'medianamente molesto', y los cortos capítulos ni siquiera se sienten para hincarles el diente. Tres taches.

✕✕✕



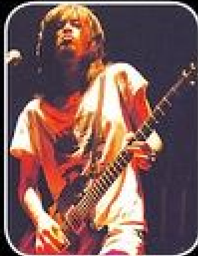
MUSIC ANIME

>X JAPAN REGRESA A LAS CÁMARAS

Por Niiku







Después de tanto tiempo sin saber de ellos, desde su reencuentro en el año 2007, **X Japan** está de regreso y con nada más y nada menos que con cuatro nuevos videos grabados en Estados Unidos; lugar donde ya desde hace mucho tiempo deseaban realizar algún trabajo en equipo para sus fans del continente americano. Las condiciones eran idóneas, nuevo año, las diferencias que se tenían con la agencia de **Heath** ya se han solucionado, **Yoshiki** deseaba volver a reaparecer en público después de la larga temporada de descanso de la cirugía de emergencia a la que fue sometido a finales de julio del 2009, pero sobre todo muchos planes nuevos y muchos deseos de organizar algo en el que sus fans de Estados Unidos fueran parte fundamental.



Todo esto se vio conjuntado en Los Angeles, California donde gracias a la convocatoria hecha a través de su página de Internet se hacía la invitación a que formaran parte de la grabación. La cita fue todo un éxito, ya que se lograron reunir poco más de 8,000 fans, más las personas encargadas del staff, 20 tráilers con su equipo, 300 cañones de pirotecnia, 23 cámaras y 2 helicópteros aportados por el departamento de policía y bomberos de Los Angeles, y por supuesto los miembros de X Japan que trabajaron en conjunto para crear probablemente la mejor noche de sus vidas a todos los asistentes. Es una lástima que muchos de nosotros no hayamos podido asistir a las grabaciones, porque aunque sólo tomaron en cuenta a sus fans de Estados Unidos, en el resto del continente sin duda aún tienen miles más; sin embargo estemos pendientes, porque seguramente muy pronto estos videos podremos tenerlos disponibles para disfrutarlos en la comodidad de nuestras casas.

DIR EN GREY

UN GRAN PASO

Por A.O.I.

Dir En Grey es por excelencia una de las bandas más populares a nivel mundial. La banda comenzó como una de visual kei, sin embargo ahorita está más enfocado en el Nu metal, cambió que no le agradó a muchos.

Después de darnos un disco realmente malo llamado *The Marrow of a Bone* durante el 2007, la banda siguió dando giras tanto en Japón como en Europa y Estados Unidos, además de lanzar un par de recopilatorios llamados *DECADE 1998-2002* y *DECADE 2003-2007*, que compilaban la mayoría de sus éxitos durante todos estos años. Ocho meses más tarde lanzarían *Dozing Green* y casi un año después *Glass Skin*. Con este último sencillo se mostró que podían volver a componer el estilo de música que hicieron en la época en la que lanzaron *Macabre* o *Kisou*.

Finalmente se anunció la salida de su disco *Uroboros* para el 11 de diciembre del año pasado (sin embargo estuvo rondando en línea semanas antes del lanzamiento). Las expectativas sobre este disco eran muchas. ¿Será un buen trabajo? ¿Volverán a decepcionar a sus fans? Eran preguntas que uno como aficionado a su música, se hacía.

Explicar *Uroboros* es bastante difícil. En sí es un CD excelente, tal vez no sea considerado el mejor de su carrera, pero sí es el que muestra todo el talento de los cinco integrantes. Un álbum realmente bello y bien equilibrado dentro de su estilo. Temas como *Vinushka*, *Glass Skin*, *Ware Yami Note* e *Inconvenient Ideal* hacen que valga la pena cada moneda gastada en el disco. Además de que ya se puede encontrar la versión americana en cierta cadena de discos en México. Sólo pasaría una semana para que Dir En Grey se colocara no en el Oricon Chart, sino en el Billboard como el disco más vendido esa semana, vendiendo la cantidad de 6,000 copias en Estados Unidos.

Tal parece que Dir En Grey sigue innovando y sorprendiendo a nuevo público, sólo esperamos que las giras no sólo se den en Estados Unidos y Europa, y que vengan a países latinoamericanos tal como lo han estado haciendo *Ant Cafe* y varias bandas japonesas.



VERSAILLES

JUBILEE



Por A.O.I.

Jubilee es seguramente el disco más esperado por los fans del j-rock desde el año pasado. Este CD saldría a la venta en septiembre del 2009, sin embargo, por el fallecimiento de **Jasmine You**, se pospuso la salida e incluso la grabación se vio afectada -obviamente- por este hecho.

El disco promete ser el mejor trabajo de la banda hasta el momento, entrando con el tema *God Palace~ Method of Inheritance ~*, el cual dura más de diez minutos, durante los cuales mantienen un buen ritmo con cambios inesperados. El segundo track es la ya conocida *Ascendead Master*, donde **Versailles** demuestra la evolución a la que han llegado.

Rosen Schwert comienza con unos coros pegajosos, más cercano al estilo que llega a tener **Kamijo** en su música. *Anoamorphus* cambia el curso del disco dejando respirar un poco. Esta pieza en específico es algo distinto a lo que Versailles presenta normalmente. Una balada con tintes de pop que no tiene ningún desperdicio y que sirve como buen intro a *Reminescence*, una pieza de música clásica acompañada por las guitarras de **Hizaki** y **Teru**. *Catharsis* comienza con percusiones para darle paso a una melodía en oboe y coros. Pronto nos encontramos con un track rápido con coros pegajosos por parte de Kamijo.

The Umbrella of Glass probablemente es la canción más interesante del disco. Comienza con percusiones electrónicas mezcladas con violines, que dan comienzo a la tonada principal de la canción. La balada avanza pausada, con el piano mezclado con la voz de Kamijo. Poco después se une **Yuki** en la batería y el coro de la canción inicia. El cambio más significativo de ésta se da en el solo de la canción y en el verso que le sigue, el cual tiene influencias flamencas.

Gekkaku hace aparición para darle paso a *Princess ~Revival of church~*, ambos lados B de sus anteriores sencillos. *Sound of Gate* es un tema instrumental acompañado por una pequeña narración. La música de orquesta se va intensificando hasta llegar al último tema: *Serenade*, tema que fue presentado antes de la salida del disco, como un homenaje a Jazmine You. Este tema en especial mantiene un ambiente melancólico por parte de todos los integrantes. Tal vez por eso la voz de Kamijo suene desgarrada. Esta balada es hermosa sin duda alguna y da buen final al disco.

Al terminar el disco uno queda totalmente satisfecho con el trabajo de Versailles. Es un disco que no tiene desperdicio alguno.

EL RINCÓN MUSICAL DE YUTO



Por Yuto Kigai

Dos semanas después del concierto de **Miyavi** en México, tuvimos la suerte de ver a **Mucc** en vivo. El concierto se celebró en el Circo Volador y puedo asegurar que dejó completamente satisfechos a todos los asistentes.

Entre canciones viejas como *Zetsubou* y temas de su último trabajo como *Ageha*, hasta temas bailables como *Fuzz*, el cuarteto deleitó al público durante poco más de hora y media.

Si bien el lugar no llenó mucho, la gente que había hizo vibrar el lugar. Después del concierto, algunos tuvimos la fortuna de poder conocerlos en persona, en una firma de autógrafos que dieron. Los cuatro amablemente firmaron camisetas y se tomaron fotografías con los fans durante un rato más, a pesar del cansancio.

Dos semanas después de este suceso, la banda mexicana de visual kei **Tenshi no Yume** hizo la presentación de su primer disco, *Endless ~ Zetsubou no hayashi~*, el cual tuvo lugar en el Real Under. El evento se llevó a cabo por bloques donde estuvieron tocando la mayoría de su material además de convivir con los fans, como bien dijeron, fue una fiesta para celebrar este suceso.

En cuanto al disco, es totalmente recomendable y bastante accesible. Con un total de 11 tracks, el cuarteto nos deleita con temas de su primera etapa, con un sonido que recuerda bastante al visual kei indie de los noventa.

La mayoría del CD se compone de temas rápidos con guitarras potentes como *D.E.A.D* o *Kireina Okane*, pero también podemos encontrar temas melodiosos como *Hoshi* e incluso el tema *Listen*, que seguramente hizo bailar a más de uno cuando la escucharon, para irnos encaminando con un gran final con el penúltimo tema, *Moonlight*.

Sin duda alguna el final del 2009 fue bueno, esperamos que este 2010 pinte para bien, y al parecer será así, ya que me ha llegado un rumor de que dos bandas que muchos esperan, se estarán presentando por primera vez en nuestro país, ojalá sea cierto. Nos leemos en el próximo número.







MEGAMASSO

Por Niiku

La historia de este trío da inicio allá en agosto del 2006 cuando **Ryohei**, ex integrante de **Ayabie,** decide dejar el grupo por diferencias musicales y en su lugar ponerse a trabajar escribiendo y componiendo, dejando salir todas las ideas que hasta ese momento se había tenido que reservar y realiza una convocatoria para reunir a nuevos integrantes para una nueva banda a la que llamaría **Megamasso**.



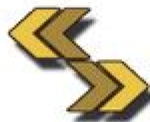


El primero en responder al llamado es **Inzargi** como vocalista, seguido de **Gou** en el bajo, **Yuuta** en la batería, y por supuesto Ryohei que se quedaría como guitarrista y principal compositor en la banda y así, bajo la estética oshare kei lanzan su primer mini-álbum *Namida Neko* y el sencillo *New Romancer* el 6 de diciembre bajo el sello indie NXSIE Records. Iniciaron promocionándose a través de Osaka, Tokio y Nagoya, y después en el Shibuya O-East donde tocaron canciones nuevas para el público y que después saldrían en su segundo disco *Kai no me tou no Zokuryu* el 24 de enero, seguido de su primer DVD *Mega Star Tokyo* donde se muestra su primer concierto en vivo y la enorme aceptación que ya habían conseguido del público aún siendo una banda muy reciente. El 21 de marzo lanzan su primer álbum *Yuki Shitatari Hoshi* con dos versiones, una normal y una con DVD, con su primer video oficial *Hoshi Furi Machi Mite* y aún cuando la banda ya había conseguido un éxito bastante considerable, Yuuta decide retirarse del grupo sin dar más explicaciones apoyando al grupo por última vez en el Shibuya O-West. El día 18 de julio lanzan nuevamente otro DVD, ahora con el nombre de *Lunch Box M4* que contiene los videos de *Namida Neko, Throne Angel, Dream & Sweet Room, Imomuchi no Nushi* y *Hoshi Furi Machi Nite*. Después de quedarse sin baterista, la banda saca un segundo maxi single titulado *Lips* en dos versiones.

Los tres integrantes restantes de Megamasso siguieron trabajando para crear nuevas canciones, donde incluso el guitarrista y baterista de soporte eran incluidos para componer; y así el 17 de octubre lanzan su segundo álbum *Matataku Yoru* con dos versiones donde curiosamente en la normal se incluye el tema *Love You So*, que en la versión DVD no.

El mismo día de la salida del álbum sacan también el single *Modern Amplifier* con su video correspondiente. El 25 de diciembre tienen una presentación en el Shibuya AX teniendo un gran éxito que seguía en aumento. Ya para febrero del 2008 la banda anuncia que sacarían tres singles de forma consecutiva; el primero *Kiss me ChuChu* el 20 de febrero, seguido del DVD *Shibuya Under Snow ~Fuyu Kakeru Genka~* el 5 de marzo y un nuevo álbum, *Mega-Star Project Presents - Megamasso Ninki Ongenshuu* con una selección de temas elegidos por los fans a la venta el 19 de marzo.

En junio del 2008 anuncian otro single, esta vez titulado *Minazuki Missou* y tan sólo a unos días después la salida un maxi single con PV incluido para el 6 de agosto con el nombre de *Beautiful Girl*, la versión normal con tres temas y la especial con dos canciones más un video; y si esto aún no fuera suficiente, para el 24 de septiembre tienen programada la salida de otro single titulado *White White*, seguida de una presentación en octubre nuevamente en el Shibuya AX.



Todo el 2008 fue un año ocupado para Megamasso, pero al parecer aún les sobraba energía a este trío y a inicios del 2009 anuncian su primer sencillo del año titulado *Supernova* y su gira por todo el país se programa para dar inicio del 3 de marzo al 6 de diciembre donde aparte cumplen 2 años desde su formación y primeros lanzamientos celebrándolo en el Shibuya AX junto con sus fans. Ya iniciando el 2009 anuncian su primer sencillo para el 28 de enero titulado *Raidenmushufushu* con un solo tema; durante el mismo mes, Ryohei anuncia que se une a un nuevo proyecto llamado **Chrome Shelled** como guitarrista junto con músicos de otras bandas pero sin abandonar Megamasso. A inicios del mes siguiente Inzargi anuncia también un proyecto como solista para el 4 de abril al que llamaría únicamente *Inzargi*.

Días después Megamasso regresa a la actividad de nueva cuenta y con nuevo sencillo bajo el brazo: *Bless* para el 25 de marzo en sus tradicionales dos versiones. Del 22 al 27 de febrero se llevó a cabo un evento llamado el *Show E.L.L & Speed Disk Presents Shinrabanshow in Mid Side 6 days*, donde Megamasso participaría al lado de otras bandas



indies, entre las cuales se encontraban los ex compañeros de Ryohei como Ayabie, y otras más como **April**, **Irokui** y **Screw** sólo por mencionar algunas de las más sobresalientes hasta la fecha y otras más que aún se mantienen en activo o se han separado.

En marzo comienzan a tener una agenda muy apretada para el resto del año: del tres de marzo al seis de diciembre, donde tienen planeado su primer tour por todo Japón. En mayo lanzan otro álbum *Sweet Switch* en dos versiones, una con 12 temas y otra con 12 temas más DVD de su presentación en el Akasaka Blitz. Aún con una agenda tan apretada entre presentaciones y más sencillos, el 12 de agosto nos presentan la sorpresa de que harían su debut como grupo Major y nada menos que en una de las compañías discográficas más importantes en Japón, la Avex Trax con la que sacarían su siguiente disco, *Chimes*.

Y después de un largo recorrido entre todos sus trabajos desde sus inicios, esto es sólo una pequeña probadita de lo que es Megamasso con sus ritmos entre punk, baladas de piano y pop-rock; el resto lo tienen que comprobar por ustedes mismos y aquí no hay pretexto de no encontrar algo de ellos porque la verdad tienen muchísimo de dónde elegir.

>VAMPS Y SU GIRA MUNDIAL

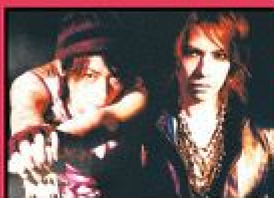
Por A.O.I.



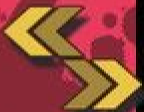
No tiene mucho que **Hyde** y **Kaz** formaran el dueto **Vamps.** Los fans tanto de **L'arc en ciel** y de Hyde, como de **Oblivion Dust** esperaron ansiosamente durante varios meses para recibir alguna noticia de dicho proyecto. Por fin llegó el primer sencillo de la banda y se colocó rápidamente como uno de los sencillos más esperados durante el 2008. Las presentaciones no se hicieron esperar y se embarcaron en una gira "mundial" que incluyó varios estados de Estados Unidos y 40 fechas en Japón, cerrando este tour en Hawai. Poco después lanzaron cuatro sencillos, finalmente a mediados del 2009 editaron su primer álbum, llamado simplemente *VAPMS*.

Sin embargo, hasta hace poco se supo que ya tenían más lanzamientos en puerta. Se esperan 2 sencillos, un DVD titulado *VAMPS LIVE 2009 IN U.S.A*, más otro DVD y su segundo álbum de estudio, los cuales ya han comenzado a causar bastante revuelo entre los fans.

Sin embargo la noticia que causó la felicidad de miles de fans, fue el anuncio de una próxima gira mundial y aunque no se confirman muchos detalles aún, la controversia ha sido mucha y miles de fans esperan que vayan a su país. México no es la excepción y a pesar de la esperanza de muchos fans con esta noticia, hemos podido ver que las bandas japonesas primero pasan por Chile o Brasil antes de llegar a México. Lo vimos con **An Cafe**, **Miyagi** y **Mucc.** Seguramente pasaría lo mismo con Vamps.



También hay que recordar que las giras mundiales que han hecho, sólo han incluido países asiáticos y a Estados Unidos, hecho que ha desesperanzado a muchos, ya que se sienten excluidos por esto. Pero mientras se dan más detalles del dichoso tour, esperaremos poder ver por lo menos una vez en nuestro país al vocalista de L'arc en ciel.









RICE

Por Yuto Kigai

Raphael fue sin duda alguna una banda de visual kei excelente y con mucho éxito, a pesar de que los integrantes eran adolescentes cuando comenzaron. Su carrera, corta pero fructífera, atrajo a miles de seguidores. Sin miedo a decirlo, uno puede amar u odiar a Raphael, pero nunca quedará indiferente. Sin embargo **Kazuki**, guitarrista y líder del cuarteto murió trágicamente y después de un largo silencio, Raphael anunció que se separaría. Sin embargo **Yuki Sakurai** y **Hiro**, vocalista y baterista de la mencionada banda, no quisieron dejar atrás su sueño de ser músicos y, aprovechando la fama que ya tenían, se embarcaron en un nuevo proyecto: **Rice**.

Para el 2001 Rice comenzó actividades haciendo una serie de conciertos en el Zepp Tokyo, para después enfocarse en la publicidad y grabación de temas del grupo. Poco después lanzan su primer maxi single con el nombre de *Angerudie* el cual presentaron con cuatro fechas más en el Shibuya AX. Su Siguiente maxi single llevó el nombre de *Kurogane* para cerrar el año con una gira más.

Durante el 2002 editan su disco *Lobrain* (Love rain), el cual trajo consigo diversas presentaciones y giras. Gracias al moderado éxito de Rice, el dueto pudo seguir adelante, ahora editando el single *Haruka*, seguido de *Usagi no tsuno*, el cual trajo consigo una nueva gira más durante el 2003.

Sin embargo hubo una pausa algo grande que hizo esperar a los fans, por lo que, cuando volvieron a tocar en vivo, las entradas se agotaron completamente y esto fue seguido por el disco *Rame*. Al mes de este lanzamiento sacan *Tsuji*, su primer VHS.

El estilo musical de Rice es difícil de encasillar en algún género, por lo que seguramente gustará a gente que siga cualquier corriente musical

El 2005 se muestra bastante ocupado para la banda y es así como editan los singles *F~forte~*, *Mel*, *Game/Square* y *(Lobrain type.0) ~Remake version~*, además de sacar su primer DVD en vivo.

Durante el 2007 Rice se junta con **Gram Maria** para hacer una gira en Europa, la cual incluyó una presentación en Alemania, una en Austria y otra en Polonia. Este año también lanzan su primer recopilatorio titulado *Trial 0406* y el sencillo *Heart is Allways*.

Para el 2008 sólo presentan dos sencillos, el primero es una reedición de *Heart is Allways* y el segundo llevó el nombre de *Brave Story*. Durante el 2009 sacan su segundo DVD en vivo, seguido del sencillo *Crunch* y después de muchos años de espera, editan su segundo trabajo de larga duración: *Rikkyoku Sympathy*, el cual aparte de tener canciones originales, recopila los sencillos que anteriormente habían sacado en esos años. Recientemente han anunciado que editarán dos nuevos sencillos. El primero en aparecer tendrá como nombre *Lovers*, y saldrá en dos versiones. Del segundo sencillo no se sabe mucho hasta ahora, así que a los fans de Rice sólo les queda esperar.

Rice es una banda que no ha tenido mucha actividad desde su inicio. En realidad se han presentado pocas veces y aunque han editado muchos sencillos y maxi singles, no han sacado muchos LP's. Sin embargo, esto no demerita en nada al dueto, que lejos de tener poca experiencia musical en escenarios, han demostrado que son capaces de crear cosas realmente maravillosas. Muestra de ello es la incursión de elementos acústicos y de orquesta aún en vivo (ya que una gran parte de las bandas japonesas usan secuencias programadas), lo cual hace que uno pueda apreciar el gran talento que tienen como compositores. La voz de Yuki encaja perfectamente con este estilo musical, que dicho sea de paso, está muy bien trabajado.

El estilo musical de Rice es difícil de encasillar en algún género, por lo que seguramente gustará a gente que siga cualquier corriente musical. Lo recomiendo ampliamente.



Ahora que Cartoon Network trasmite de tres a cuatro series de anime al día, Animax nos consiente con un horario lleno, y hasta Fox le ha entrado al juego de los animes japoneses, el manga nos llega al por mayor. Por tal motivo algunos clásicos quedarán guardando el polvo en nuestros anaqueles. Justamente por ello en esta sección daremos vuelo a la nostalgia, rememorando aquellas series que ya no muchos recordarán de su infancia, pues no debemos olvidar los viejos tiempos en que sólo teníamos a Seiya y Serena en nuestras pantallas. Asimismo, comentaremos las que nunca llegaron a nuestro país, pues aunque desconocidas para nosotros, tienen también un lugar en la ya larga historia del anime.

MAGICAL EMI, The Magical Star

Por Adalisa Zárate

Antes de que *Sailor Moon* nos demostrara que las princesas mágicas podían luchar para salvar al mundo, la tradición indicaba que debían esforzarse para cumplir sus sueños incluso si la magia les daba el talento y la belleza necesarias para por lo menos comenzar en el mundo del espectáculo. Y si bien Toei siempre ha sido el líder del género de las princesas mágicas, durante los 80 Studio Pierrot les daba una fuerte lucha para demostrar quiénes eran los campeones de esta particular rama del shojo.

En 1986, la serie de Pierrot, que tenía facinados a los fanáticos japoneses era *Magical Emi, the Magical Star*, que seguía las aventuras de Mai Kazuki, una pobre chica que a pesar de tener poderes mágicos de verdad que le permiten hacer trucos increíbles, lo único que desea es llegar a ser una buena prestidigitadora, como sus padres.

Siguiendo la misma línea que comenzaron con *Magical Angel Creamy Mami*, y esta vez bajo la dirección de **Takashi Anno** aunque también con los diseños de **Akemi Takada**, *Magical Emi* es, debajo de toda la magia y la fantasía, una historia del paso de la niñez a la adolescencia, cuando la protagonista debe aprender que el poder ser una adolescente no sólo viene con algunas libertades que no son permisibles para los niños, sino también con mucha responsabilidad, que va aumentando dependiendo de qué clase de sueño estés siguiendo y exactamente cómo quieras lograrlo. Aún cuando *Creamy Mami* es conocida como la mejor princesa mágica de Pierrot, la verdad es que para cuando llegaron a la historia de *Magical Emi*, ya tenían mucho más pulida la fórmula, lo que los llevó a que el manga publicado por Shogakukan, y dibujado por la mangaka **Kiyoko Arai**, tuviera el suficiente éxito como para continuar después de que el anime terminara (de hecho, es considerado como inconcluso, y en cualquier momento podría salir un nuevo volumen). Arai no es una primeriza en esto del manga, y posiblemente ahora sea mucho más fácil reconocerla por su princesa mágica original en *Dr. Lin ni Kiitemite!*, una princesa mágica que usa el poder del Feng shui para ayudar a sus amigos, o *Beauty Pop*, que toca de manera bastante divertida el tema de los cambios de look de las adolecentes.

Si bien conseguir *Magical Emi* en la actualidad es bastante complicado, es un esfuerzo que vale la pena ya que la serie es una de las mejores series shojo de los 80, de una época anterior a las historias más épicas como las *Guerreras Mágicas*, o más realistas como *Nana*.

Si quieres que hablemos de alguna otra serie de los ochenta para atrás, escríbenos y con gusto haremos la investigación necesaria para incluirla en estos archivos del anime.



LA ÚLTIMA Y NOS VAMOS

Por Adalisa Zárate

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: *Pandora Hearts*
GÉNERO: Aventura,Supernatural
NO.DE EPISODIOS: 25
DIRECTOR: **Takao Kato**
PRODUCCIÓN: Xebec
CREADOR ORIGINAL: **Jun Mochizuki**
ARGUMENTO: **Hiroaki Kitajima, Kenichi Araki, Masashi Kubota, Mayori Sekijima**
MÚSICA: **Yuki Kajiura**
DISEÑADOR DE PERSONAJES: **Chizuru Kobayashi**
ACTORES Y PERSONAJES: **Ayako Kawasumi** como Alice
Junko Minagawa como Oz Vessalius
Kousuke Toriumi como Raven
Akira Ishida como Xerxes
Azuma Sakamoto como Gilbert
Kappei Yamaguchi como Chesire Cat
Kana Hanazawa como Sharon Rainsworth
Ryoka Yuzuki como Rabbit
OPENING: Parallel Hearts por **Fiction-Junction**
ENDING: Maze por **Savage Genius,** Watashi wo Mitsukete por **Savage Genius**



PANDORA HEARTS

La vida de Oz Velissariuss parecía ser perfecta siempre que él se mantuviera en casa de su padre, con su mejor amigo y sin preocuparse porque sólo tiene contacto con los sirvientes de la familia ya que su padre simplemente no parece tener ningún interés en verlo. Pero cuando cumple 15 años es condenado por una razón misteriosa a la prisión mística conocida como El Abismo, de la cual ningún ser humano puede escapar, lo que es una tortura peor que la muerte. Pero ahí es salvado por una 'cadena', una criatura nativa del Abismo llamada Alice, que le ofrece regresarlo al mundo real siempre que firme un contrato con ella. Sin ver otra posibilidad de escape, Oz acepta, pero eso lo pone directamente en las manos de una organización secreta llamada Pandora.

LO MALO: Que se diga que esto es una 'adaptación' de *Alicia en el País de las Maravillas* sólo me dice que la persona que lo dijo en su vida ha leído *Alicia*, porque más allá de una serie de nombres, y de diseños de personajes que podrían tal vez verse como influenciados por la historia, no hay forma alguna que alguien crea que el cuento de **Lewis Carroll** tiene algo que ver con esto. Si la historia ocurriera en su mayoría en el Abismo, uno podría tal vez aceptar la conexión, pero la verdad sea dicha más bien parece que los nombres los sacaron de un sombrero (es más, el protagonista es Oz, no Alice, y eso ya es una pista bastante grande de que no, no estamos en el país de las Maravillas). Ah, y el primer episodio, con la infancia de Oz y Gilbert antes de que Oz haya sido enviado al Abismo, es honestamente aburrido. Casi es preferible que lo hubieran hecho en flashbacks más tarde, porque así como está, hace que uno no quiera seguir viendo lo que va a pasar.

COMO HISTORIA ORIGINAL, LA VERDAD ES BUENA. INTRIGANTE A MOMENTOS, EMOCIONANTE EN LAS BATALLAS, CON UN MISTERIO BASTANTE BIEN ARMADO Y CON PERSONAJES QUE EN REALIDAD TE HACEN INTERESARTE EN LO QUE LES PASA.

LO BUENO: Como historia original, la verdad es buena. Intrigante a momentos, emocionante en las batallas, con un misterio bastante bien armado y con personajes que en realidad te hacen interesarte en lo que les pasa. El opening es muy movido, y la animación continua y sin espantosos cambios de diseño a la mitad de una celdilla. Toda vez pasada la marca de los 15 minutos del primer episodio, se pierde la lentitud de la historia inicial y entramos de lleno a la acción lo que hace que la serie mejore a pasos agigantados. Y uno tiene que admitir que los diseños de personaje son geniales y muy cercanos a los que vimos en el manga.

LO MEMORABLE: La forma 'real' de Alicia, el conejo sangriento, es una verdadera maravilla, que bien puede causar algunas pesadillas. Oz, si bien comienza como un niño consentido que simplemente no parece entender las consecuencias de sus actos, conforme avanza la serie se hace más y más digno de ser un verdadero héroe. La primera "pesadilla" donde conocemos a Alice, también es una de esas escenas que es difícil de olvidar, y definitivamente nunca verán a los muñecos de la misma manera.